http://www.hobbypress.es/DREAMCAST

Revista Oficial Dreamcast™

Revista interactiva para usuarios de Dreamcast - Año I - Número 4 - 975 ptas - 5'86 €



Resident Evil: Code Veronica

Primer contacto con el maestro del terror

Especial juegos de coches

V-Rally 2
Metropolis
Sega GT
Spirit of Speed

Internet

Las web de las películas de los Oscar

Guías y trucos

Crazy Taxi
Shadow Man
Zombie Revenge

SOUL REAVER ¡El vampiro busca venganza!

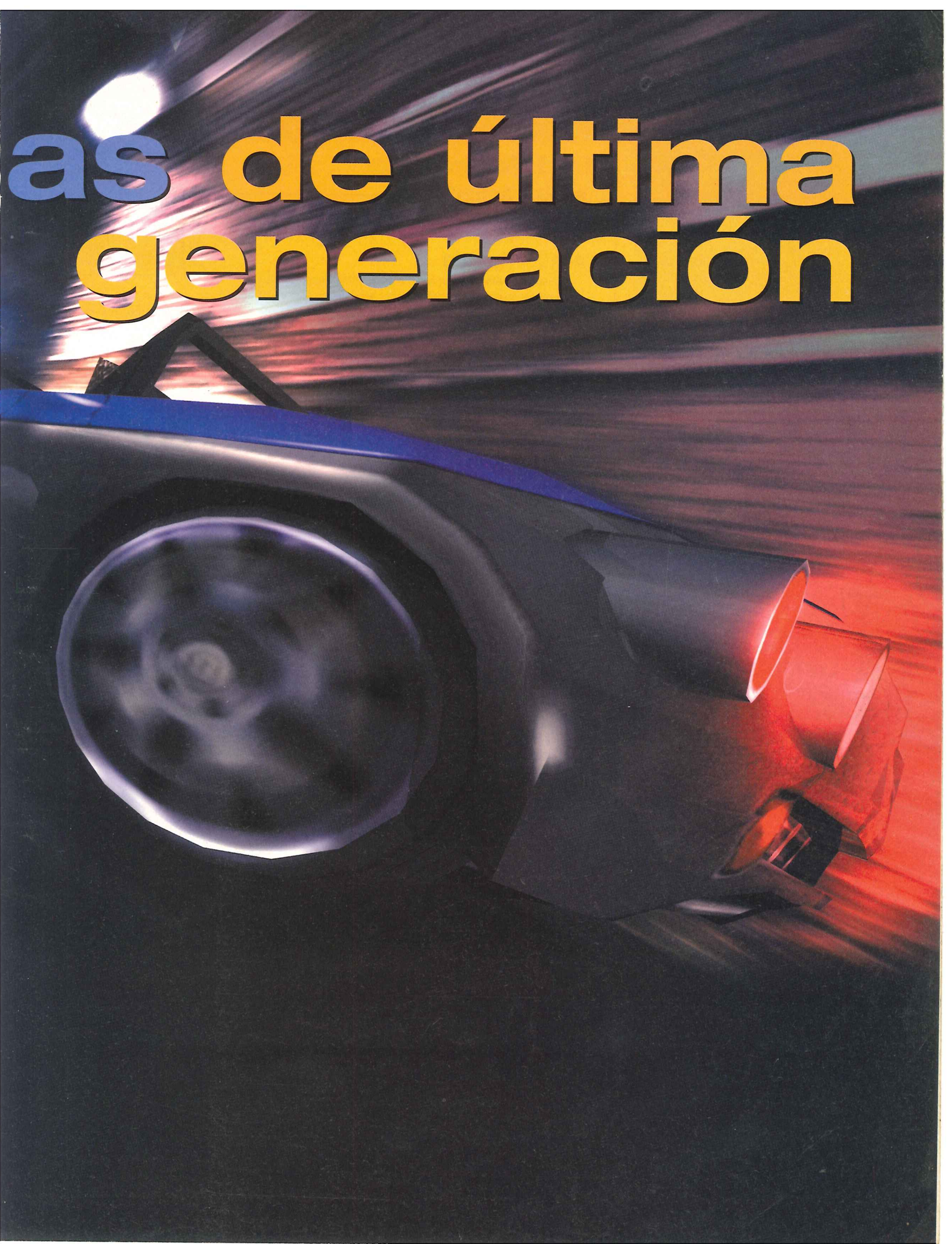
8 424094 810048 00004

DREAMON VOL.7: INCLUYE 9 DEMOS EXCLUSIVAS CON LAS ÚLTIMAS NOVEDADES PARA DREAMCAST

SOUL REAVER • MDK 2 • METROPOLIS • SLAVE ZERO • 4 WHEEL THUNDER...

Carrer

El futuro de Dreamcast está llegando a toda velocidad. Los próximos meses de vida de nuestra consola van a presenciar la aparición de una generación de juegos de carreras en la que va a haber calidad de sobra para que los buenos aficionados puedan disfrutar como no lo habían hecho antes. La potencia del motor de Dreamcast va a hacer que títulos como «Metropolis Street Racer», «Sega GT» o el clásico «V-Rally» reúnan todas las condiciones para formar el ramillete de simuladores más puntero que ha llegado jamás hasta una consola de videojuegos. Además, lo bueno del caso es que vamos a tener variedad suficiente como para satisfacer todos los gustos. Los seguidores del mundo de los rallies, los amantes de los potentes turismos urbanos, e incluso los aficionados a la Fórmula-1 tienen aseguradas largas horas de diversión con lo que se nos viene encima. Porque, como ya os hemos dicho, los títulos que hemos citado aquí quizá son los más destacados, pero no los únicos. Detrás suyo vienen otros muchos que van a ir llegando a lo largo del año. Por eso, si estáis en el club de los locos del volante, podéis frotaros las manos. No cabe la menor duda de que Dreamcast es la consola que más y mejores novedades va a recibir en vuestro género favorito. Sólo tenéis que esperar unos pocos meses más para tomar la salida.


as de última
generación

Staff

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Javier Abad
Francisco Javier Mariscal y Oscar Lera
Colaboradores: Daniel Turienzo y Enrique Gilsanz
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Nacho García y Valentín Sánchez
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez
Editora del Área de Informática: Mamen Perera
Directores de División:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Subdirector General Económico Financiero:
Rodolfo De la Cruz
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: Maria Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones:
Cristina del Río, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD:
MADRID: Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta 28020 Madrid
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
LEVANTE: Federico Aurell
C/ Transits 2 - 2ª A. 46002 Valencia
Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
NORTE: María Luisa Merino
C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona
Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: Rafael Marín Montilla
C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN:
C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta 28020 Madrid
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 12 03 41 y 902 12 03 42
Fax: 902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA
C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid.
Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: COBRHI
Depósito Legal: M-41509-1999



Hobby Press es una empresa
de **Grupo Axel Springer**



Sumario

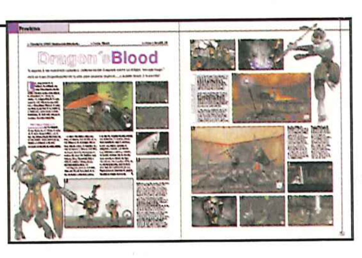
número 4 - abril 2000

















Este mes, en nuestro GD-Rom:

Dream on™
Volume 7

Presented by
SEGA™

© Sega Europe, Ltd. 1999

Demos Jugables:

▶ MDK 2



Echa una partidita llena de acción con los tres protagonistas del juego: Kurt, el doctor Fluke y el genial perro Max.

▶ Slave Zero



El control de este prototipo bélico gigante está a tu disposición. Apunta bien con tus armas, y no dejes ni un enemigo en pie.

Rolling Demo:

▶ Metropolis Street Racer



No te pierdas este vídeo, porque contiene imágenes en movimiento del simulador más realista que hayas visto en tu vida de jugón.

Vídeos:

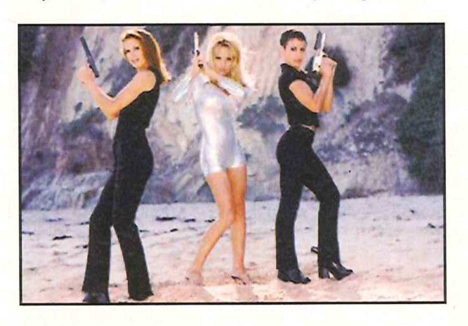
▶ Soul Reaver
▶ Heroes of Might & Magic III
▶ Deep Fighter
▶ Wild Metal
▶ 4 Wheel Thunder
▶ Tomb Raider IV

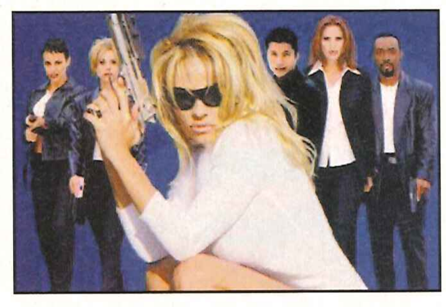
Tienes una cita con Pamela Anderson

Su última serie va a tener una versión para Dreamcast programada por Ubi Soft

Quizá alguno de vosotros haya visto algún capítulo de "VIP", una serie de acción que se emitió hace algún tiempo en Antena 3 TV, y cuyo principal reclamo era que tenía a la explosiva Pamela Anderson como protagonista. En ella, la rubia actriz daba, como siempre, el do de pecho interpretando el papel de Vallery Irons, una guardaespaldas encarga de proteger a famosos en la costa de California.

Ahora, Ubi Soft se ha decidido a desarrollar una versión para Dreamcast, que combinará acción y aventura en 3D y aprovechará, por supuesto, todo el atractivo de la protagonista.





retraso

A punto de cerrar este número de la revista, Sega nos ha comunicado el retraso de **«ZOMBIE REVENGE»**. Lo que todavía no sabemos es la nueva fecha de lanzamiento, así que todavía tendréis que esperar un poco para poder jugar en vuestra casa a esta conversión del juego que ya conocéis de los salones recreativos.





ACCLAIM trae grandes novedades

En verano podremos jugar a «Dead or Alive 2» y «Furfighters»





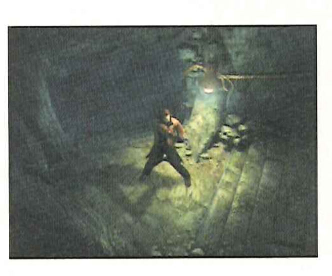
La última lista de lanzamientos que nos ha enviado Acclaim España contiene novedades muy jugosas, que seguro que os van a poner la mar de contentos. Quizá la más destacada, sobre todo por el "body" que gastan sus luchadoras, sea la llegada del esperado «Dead or Alive 2», un arcade de lucha de Tecmo que aterrizará en nuestras consolas el próximo mes de junio.

También en junio llegará «Furfighters», un original juego de acción que está siendo desarrollado por Bizarre Creations, la misma compañía que firma «Metropolis Street Racer».

Por último, os comentamos también que Acclaim ha decidido cancelar el lanzamiento de «Armada», un juego que pasó sin demasiada fortuna por nuestras páginas el mes pasado.

Un nuevo Alone in the Dark

Infogrames prepara otro capítulo de su gran aventura





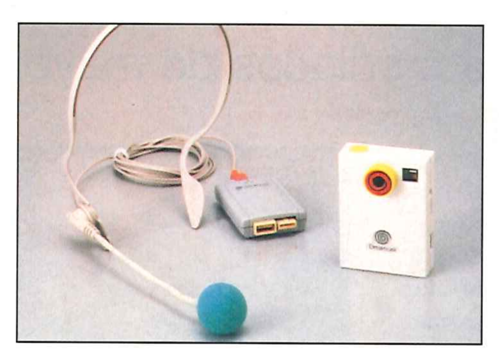


«Alone in the Dark» es quizá el precedente más inmediato de la actual generación de juegos de "survival horror", y todavía sigue dando guerra unos años después de ver la luz. Sin embargo, lo que ahora anuncia Infogrames no es una reedición del original, sino una nueva entrega totalmente nueva que está previsto que llegue en próximo otoño a nuestra consola.

El juego está siendo desarrollado por Darkworks, y nos meterá en la piel de Edward Carnby, un personaje que debe investigar él solito el misterio que envuelve al asesinato de uno de sus mejores amigos.

Una videocámara que amplía las posibilidades en Internet

Sega presentó DREAMEYE en Milia 2000





Milia 2000, la feria del entretenimiento que se celebró en Cannes el pasado mes de febrero, fue el escenario que Sega eligió para presentar Dreameye, una de las mayores innovaciones tecnológicas que piensa introducir en los próximos meses.

Se trata de una videocámara digital capaz de transmitir imágenes a través de Internet, y que está llamada a ampliar las posibilidades de Dreamcast.

Con Dreameye podremos utilizar las funciones de videomail (envío de mensajes grabados en vídeo) y fotomail. Asimismo, la cámara nos permitirá entrar en un video-chat de entretenimiento (TV telephone) que conectará a los ususarios en tiempo real.

El encargado de demostrar el funcionamiento de Dreameye fue Soichiro Irimajiri, presidente de Sega, aunque no desveló cuándo estará disponible.



Dinosaurios de 128 bits

La próxima película de Disney dará mucho juego

Los que hayáis ido al cine a ver "Toy Story 2" seguramente habréis visto también un trailer de "Dinosaur", la próxima película de Disney/Pixar. Se trata de una aventura protagonizada por estos enormes animales prehistóricos y totalmente diseñada por ordenador, que no va a tardar en tener su correspondiente versión jugable.

Ubi Soft ha anunciado que ya está preparando una versión de la peli para nuestra consola, y hasta ha dado fecha de lanzamiento: llegará en Navidad, coincidiendo con su estreno en Europa.

Habrá que esperar para ver lo que el juego da de sí, pero desde luego las primeras imágenes de estos animales son realmente alucinantes...

futuro

Sega ha anunciado su acuerdo con la compañía Lionhead para desarrollar **«BLACK & WHITE»**, un juego de estrategia cuyo argumento estará basado en las aventuras de un dios. El nuevo título, que estará disponible en las navidades de este mismo año, incluirá también funciones online para poder jugar a través de Internet.

DREAMARENA sigue dando que hablar

¡Nos vemos en el portal de Dreamcast!

La página de Dreamarena se ha convertido ya en el punto de encuentro de todos los usuarios de Dreamcast. Allí se suceden casi a diario acontecimientos de todo tipo, y los más destacados de los últimos días han sido estos:



• Un español, Guillermo Romero, ganó la novena semana de la Xtreme Promotion, y va a viajar hasta California para participar en un programa de patrulla que realiza la policía de San Francisco.

• El martes 14 de marzo, a las 19.00h., se desarrolló un chat con Matt O´Driscoll, productor de NBA 2000, que respondió a todas las preguntas que se le hicieron acerca del simulador de basket.

• Por último, una noticia feliz, a la par que curiosa. En breve se va a celebrar una boda virtual entre dos jugones ingleses que se conocieron en una de las salas de chat y se enamoraron locamente.

CHUCHU ROCKET! inaugurará el juego online

¡Sega tendrá en marcha las partidas en red a mediados de mayo!

El juego en red a través de Internet va a dejar muy pronto de ser una promesa para hacerse realidad en Dreamcast. El honor de estrenarlo va a recaer en «ChuChu Rocket!», un divertidísimo puzzle creado por el Sonic Team que ya está disponible en Japón y Estados Unidos, y que va a llegar a nuestro país en la segunda mitad de mayo.

De esta forma, pasará a la historia como el primer juego de consola que nos ofrezca partidas online.

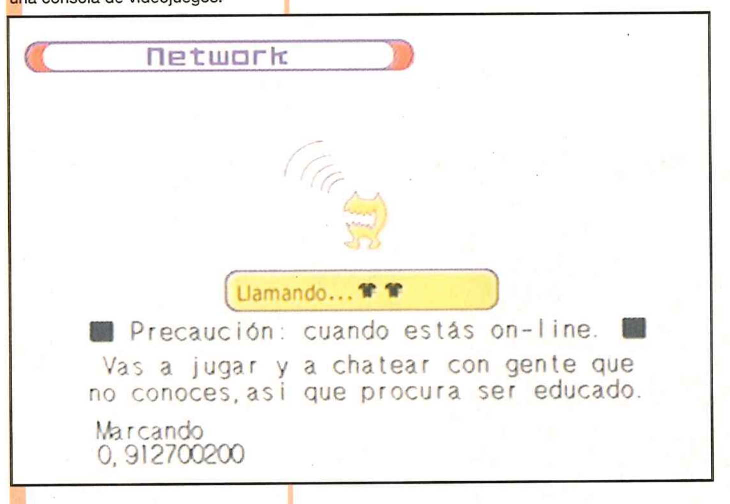
En unas pocas líneas es imposible hacer justicia a la tremenda jugabilidad de «ChuChu Rocket!», porque deciros que su mecánica consiste en dirigir al mayor número posible de ratones hacia nuestro cohete puede dejaros bastante fríos.

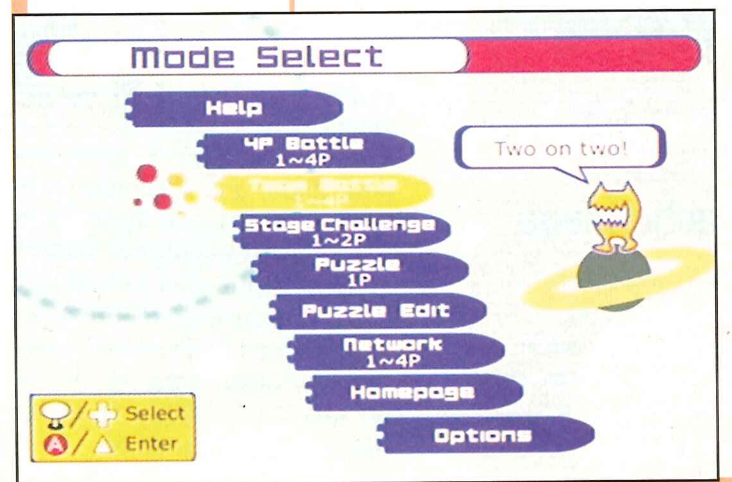
Pero es que los genios del Sonic Team han creado una de esas joyas que convierten cada partida en una juerga absoluta con un planteamiento sencillísimo.

Y si apenas una hora de juego en nuestra oficina bastó para que todos nos diésemos cuenta del potencial de diversión que encierra, sobre todo en los duelos a cuatro jugadores, no queremos ni pensar lo que puede ser cuando nos enfrentemos a gente de otras partes del planeta.

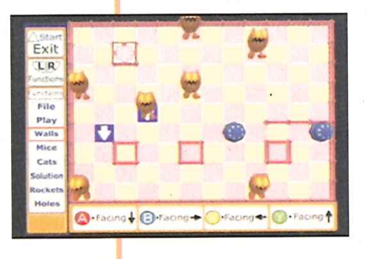
No os perdáis el próximo número de la revista, porque allí os vamos a ampliar los datos sobre este juego, que va a marcar el inicio de una nueva época.

Ésta va a ser la pantalla que nos introducirá en una nueva dimensión de la jugabilidad. Desde aquí iniciaremos las primeras partidas online de una consola de videojuegos.

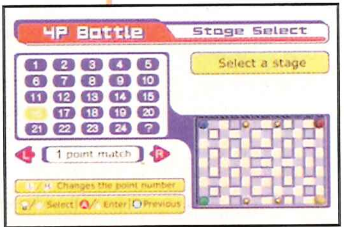








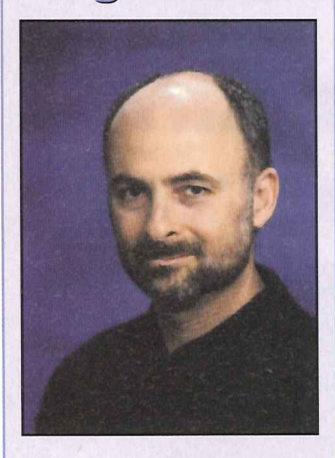






Visitamos a los creadores de ecco

Un autor de lujo para el argumento

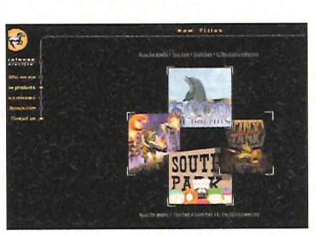


Appaloosa le encargó a David Brin, un autor de novelas de ciencia-ficción, que escribiera el argumento de «Ecco: Defender of the Future». Suyo es, por ejemplo, el libro en el que se basó la película de Kevin Costner "El cartero", y es también el continuador oficial de la saga "La segunda Fundación", de Isaac Asimov.

Durante nuestra estancia en Budapest mantuvimos con él una charla vía telefónica (Brin vive en California), en la que nos contó cómo fue el trabajo con los programadores. Previamente le dieron la información sobre los juegos anteriores, y así, cuando le visitaron, él ya tenía una idea aproximada de cómo debería ser este nuevo juego.



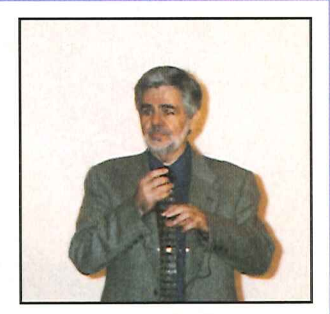
Appaloosa ha desarrollado una nueva tecnología que permite calcular a cada momento el número de polígonos para que no baje el "frame rate" del juego.



Esta imagen pertenece a la página de Appaloosa en Internet. La dirección es la siguiente: www.appaloosacorp.com



En el desarrollo de «Ecco» ha trabajado un grupo de 40 programadores durante dos años.



Andras Csaszar hizo las labores de anfitrión durante nuestra visita.

Appaloosa: Gente con experiencia

Appaloosa Interactive se ha consolidado como una de las más veteranas compañías del sector. Nacieron en el 83, en la época de Commodore 64, y firmaron ya las versiones de «Ecco» que salieron para Mega Drive y Mega CD.

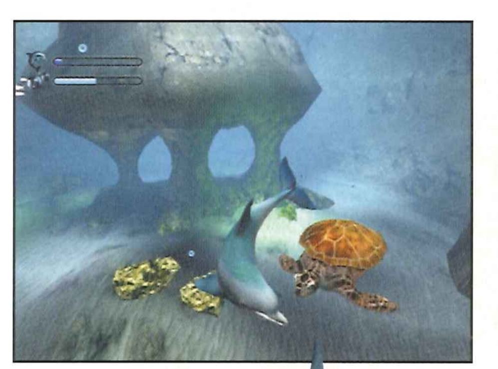
Pese a que desde 1990 tienen su cuartel general en Silicon Valley (California), la base sigue estando en Hungría, y allí es donde han desarrollado el nuevo «Ecco».

El anfitrión de nuestra visita fue Andras Csaszar, uno de los fundadores, quien nos contó que el equipo que se ha encargado del desarrollo del juego es el más numeroso que han tenido nunca: cuarenta personas han trabajado durante dos años para poner «Ecco» a punto, empleando una nueva tecnología desarrollada por la misma compañía que simplifica mucho el proceso de programación.

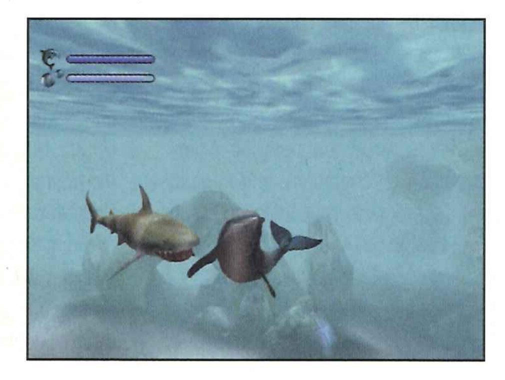


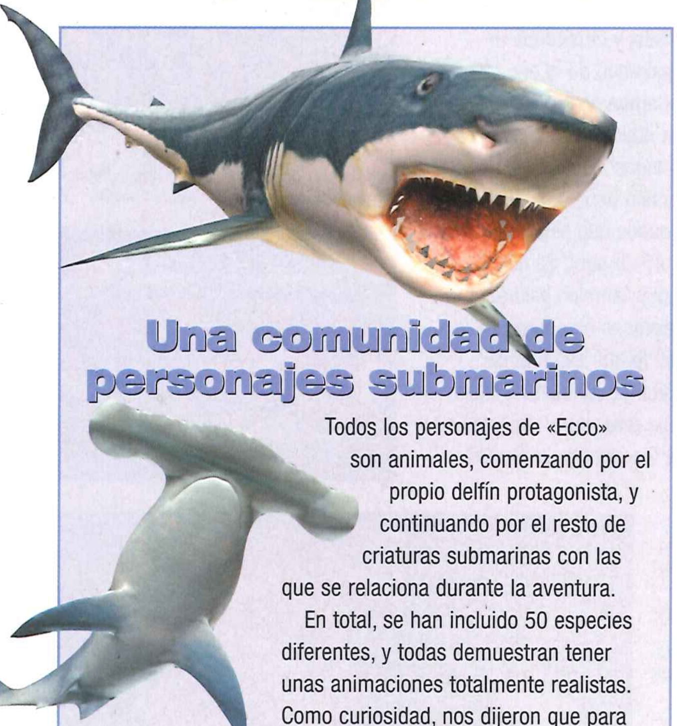


Hace unos días Sega nos dio una mala noticia: «Ecco» se retrasa hasta Mayo. Sin embargo, poco después nos dijo algo que nos hizo olvidarnos de nuestra tristeza: nos invitaban a Budapest a visitar a Appaloosa, la compañía que ha creado a este entrañable delfín.









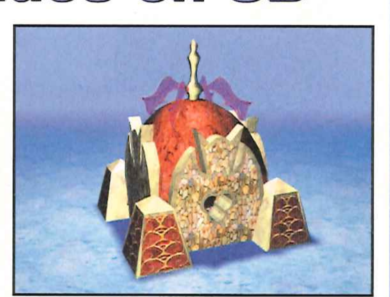
Una comunidad de personajes submarinos

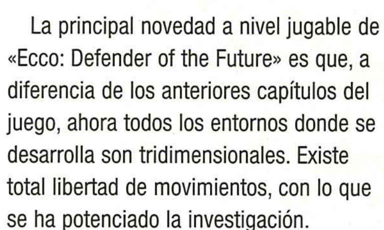
Todos los personajes de «Ecco» son animales, comenzando por el propio delfín protagonista, y continuando por el resto de criaturas submarinas con las que se relaciona durante la aventura.

En total, se han incluido 50 especies diferentes, y todas demuestran tener unas animaciones totalmente realistas. Como curiosidad, nos dijeron que para crear el movimiento de Ecco no tomaron como modelo un delfín real, sino que han reproducido el balanceo de su cuerpo con la mayor exactitud, pero adaptándolo a las exigencias del juego.

Profundidades en 3D







La principal novedad a nivel jugable de «Ecco: Defender of the Future» es que, a diferencia de los anteriores capítulos del juego, ahora todos los entornos donde se desarrolla son tridimensionales. Existe total libertad de movimientos, con lo que se ha potenciado la investigación.

En este mundo submarino nos encontramos con preciosos arrecifes de coral, misteriosas cuevas y hasta ciudades perdidas al estilo de la Atlántida. Según sus creadores, el juego está dividido en cuatro actos, y mientras el primero está dirigido a un público general, los tres siguientes tienen un desarrollo más orientado hacia la ciencia-ficción.





Samba de Amigo: ¡qué locura!

El Sonic Team revoluciona el género musical

Sega se ha apuntado con su última recreativa a una de las modas que más fuerte está pegando, tanto en tierras niponas como en el resto del planeta: los juegos musicales. El arcade en cuestión se llama «Samba de Amigo», y si el nombre ya basta por sí solo para llamar la atención de cualquiera que lo oiga, su desmadrada mecánica de juego es la principal causante del revuelo que se organiza en los salones recreativos japoneses cada vez que alguien echa una partida.

A ver cómo os lo explicamos sin soltar una carcajada. Veréis, resulta que para jugar a «Samba de Amigo» no hay que utilizar un joystick como en «Virtua Fighter», ni un volante en plan «Sega Rally», ni siquiera una pistola como la de «The House of the Dead». No, la herramienta principal del jugador son... ¡¡unas maracas!! Provistos de una en cada mano, como si de un Antonio Machín del nuevo milenio se tratara, el sistema de juego nos invita a seguir el ritmo de la canción que suena en cada momento. Para ello, en pantalla aparecen seis posiciones distintas, que se van iluminando de forma consecutiva y marcan la secuencia que debemos repetir para avanzar con éxito hasta el siguiente tema, si es que antes no acabamos en el suelo partiéndonos de risa, claro.

Sumadle a toda esta locura la actuación estelar, entre otros personajes, de un monito ataviado con un traje que puede considerarse brasileño (aunque la cosa exige algo de imaginación), también la posibilidad de jugar divertidísimas partidas a dobles, más el cachondeo del corro de espectadores que inevitablemente rodean al intrépido que se atreve a dejarse unos yenes en este arcade, y obtendréis un retrato aproximado de lo que viene a significar «Samba de Amigo».

La buena noticia, al menos para nuestros colegas nipones, es que ya hay una versión para Dreamcast en marcha, y puede que esté en la calle el próximo 27 de abril. Se habla incluso de que también saldrán a la venta las maracas para jugar en la consola, con lo que van a poder llevarse la juerga completa a casa.

Ahora sólo rezar para que Sega se acuerde de los jugones europeos...



El sistema de juego consiste en seguir la secuencia que aparece en pantalla. Cada jugador tiene seis posiciones distintas.



La combinación de la música con el colorido de los gráficos hacen que la fiesta acompañe las partidas a esta recreativa.





El espíritu alegre y cachondo de estos personajes está logrando darle un nuevo impulso al género musical.



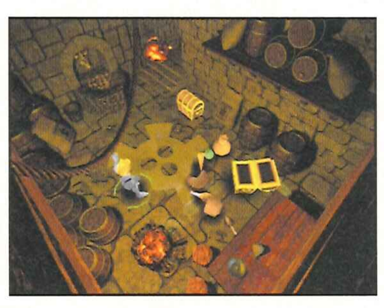
¿Una recreativa a la que se juega con dos maracas? La imaginación de los programadores del Sonic Team ha llegado más lejos que nunca.

Infogrames presenta su próximo RPG

«Silver» traerá el rol más clásico



La aventura nos llevará a visitar siete mundos distintos, y los escenarios mostrarán un aspecto así de saludable. La ambientación va a ser una de las bazas de «Silver».



Como es norma en los juego de rol, en «Silver» visitaremos innumerables habitaciones, donde podremos encontrar armas, comida, etc.

Los primeros meses de vida de Dreamcast quizá no han estado todo lo pendientes que deberían de un género con tantos seguidores como es el rol, pero por fortuna parece que la situación está cambiando rápidamente.

Si el mes pasado os informábamos del desarrollo de «Grandia II», ahora toca hacerlo de «Silver», un proyecto de Infogrames que originalmente estaba pensado para PC, pero que gracias a la conversión que prepara la compañía francesa, va a corretear en unos meses por los 128 bits de nuestra consola.

«Silver» va a ser un "action-RPG" de los clásicos, que nos trasladará al mundo de Jarrah, gobernado con mano férrea por el tirano Silver (este tipo tan feo que tenéis aquí a la izquierda).

A este indeseable no se le ocurrirá otra cosa que secuestrar a la bella Jennifer, y será su esposo, David, quien protagonice una aventura llena de dificultades para salvarla y, de paso, acabar con Silver.

Así, emprenderá un largo viaje en busca de las ocho esferas que le permitirán enfrentarse al tirano, pero no estará solo: durante la partida se le unirán otros cuatro personajes a los que también podremos controlar.

Unos gráficos muy cuidados, con más de 300 localizaciones, objetos mágicos, hechizos, ataques especiales, hasta 75 tipos diferentes de enemigos, y combates en tiempo real, van a ser los principales elementos de un juego muy prometedor cuyo lanzamiento se prevé para mediados de este año.

No os quepa duda que vamos a estar muy pendientes de su desarrollo.



David, el protagonista del juego, recibirá la ayuda de otros cuatro personajes. Con este equipo nos tendremos que enfrentar a todo tipo de combates en tiempo real.

DEL PAPEL A TU TELEVISOR







Cada uno de los personajes de «Silver» está siendo creado con todo lujo de detalles, tanto en su imagen (vestuario, armas,...), como en su animación, que promete ser bastante completa.

500 e-bonus por la cara

En alcoste.com con la primera compra te regalamos 500 e-bonus, es decir, 500 pesetas para que te lo descuentes de tu pedido.

Con cada compra acumulas los e-bonus correspondientes a los productos que compres. Puedes acumular tantos e-bonus como para comprarte los productos que deseas sin pagar una peseta.

En alcoste.com, cuanto más compras más ganas.



www.alcoste.com

Los más vendidos al mejor precio

libros, música, VHS, DVD, software, informática, electrónica

«Berserk», una historia japonesa en la Edad Media europea

El lado más épico del MANGA





El tamaño de la espada es totalmente descomunal. Con ella, Guts se enfrenta a enemigos sobrenaturales.



Los gráficos de «Berserk» son excepcionales, y la carga de violencia que contienen es también muy alta.



Además de la espada, el protagonista también puede utilizar otras armas, como por ejemplo esta ballesta.

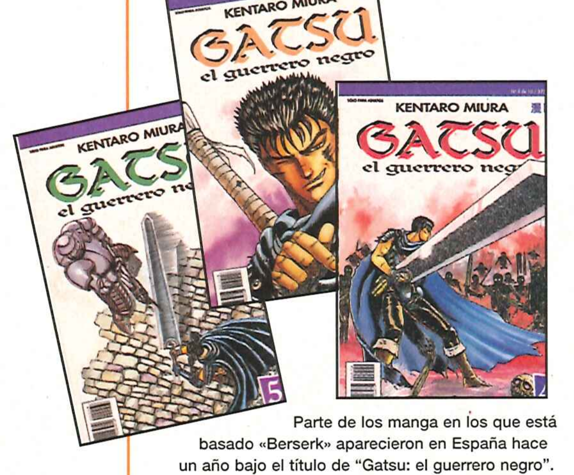
"Kenpuu Denki Berserk" es el título de un manga nacido de la imaginación de Kentaro Miura, cuyo éxito en Japón ha dado lugar primero a una serie de TV, y después a un juego de Dreamcast con guión del propio autor que ya ha salido a la venta en tierras niponas.

La buena noticia es que Eidos va a traer también el juego a Europa a comienzos del próximo verano bajo el nombre de «Sword of the Berserk: Guts Rage», así que os vamos a ir poniendo en antecedentes.

Se trata de un beat´em up protagonizado por Guts, un guerrero solitario que intenta resolver el misterio que se esconde tras una extraña enfermedad que ha puesto a su aldea en cuarentena. Para ello debe recorrer hasta 15 escenarios medievales totalmente diseñados en 3D, donde se enfrenta a todo tipo de criaturas con la ayuda de uno de los elementos que más llaman la atención de esta historia: una gigantesca espada llamada Dragonslayer.

El planteamiento del manga es muy adulto, con escenas de violencia bastante explícitas y litros y más litros de sangre que ponen perdiditas las páginas, y como los programadores del juego han querido que el resultado final sea lo más ajustado posible al original, las escenas de combate resultan realmente impactantes.

Aquí os adelantamos las primeras imágenes del juego, para que os hagáis una idea de lo que nos espera dentro de pocos meses, cuando llegue a España.



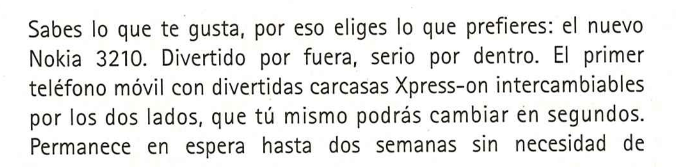
Parte de los manga en los que está basado «Berserk» aparecieron en España hace un año bajo el título de "Gatsu: el guerrero negro". Si te gustan, búscalos en tiendas especializadas.

Chico listo.





NOKIA 3210



Sabes lo que te gusta, por eso eliges lo que prefieres: el nuevo Nokia 3210. Divertido por fuera, serio por dentro. El primer teléfono móvil con divertidas carcasas Xpress-on intercambiables por los dos lados, que tú mismo podrás cambiar en segundos. Permanece en espera hasta dos semanas sin necesidad de recargar su batería. Te permite enviar mensajes con imágenes,* y además es muy listo. Por ejemplo, su texto predictivo puede adivinar lo que quieres escribir, por lo que enviar mensajes cortos es ahora más fácil que nunca. Y además es dual.

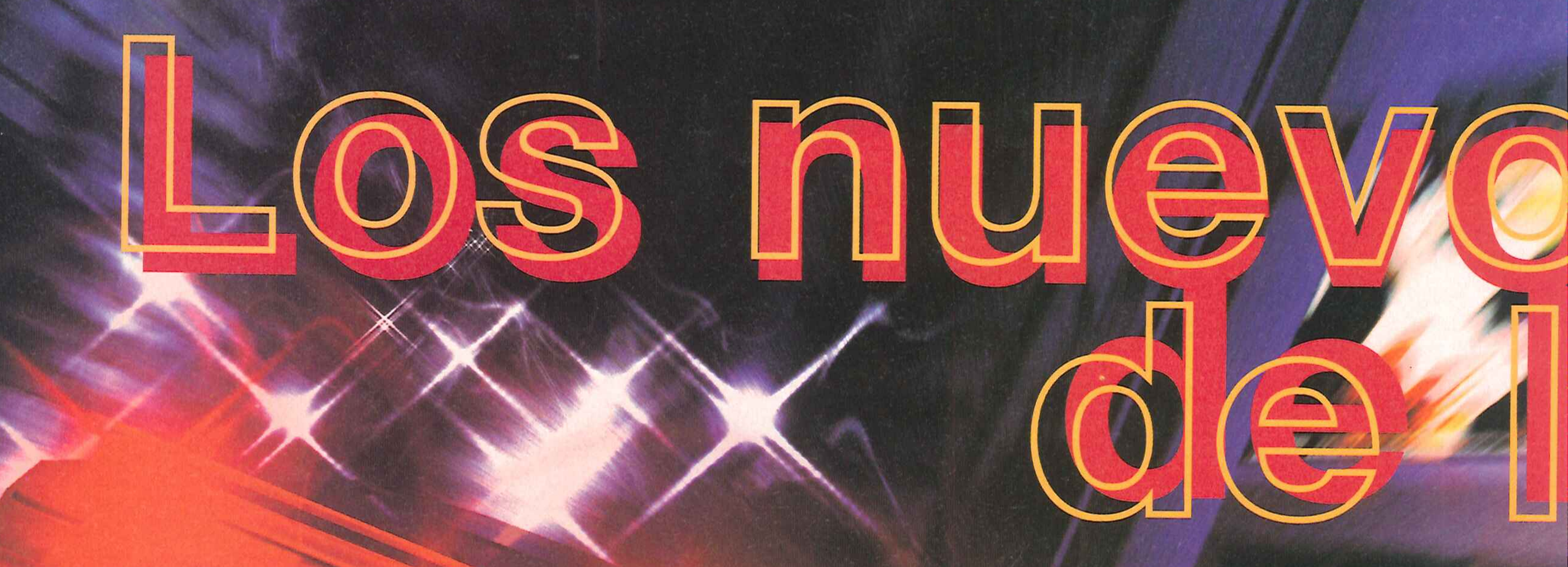
Nuevo Nokia 3210 nunca te dejará colgado, no como otras.

(*) El servicio de envío de mensajes con imágenes depende de la red. Por favor, consulte con su operador la disponibilidad de este servicio.

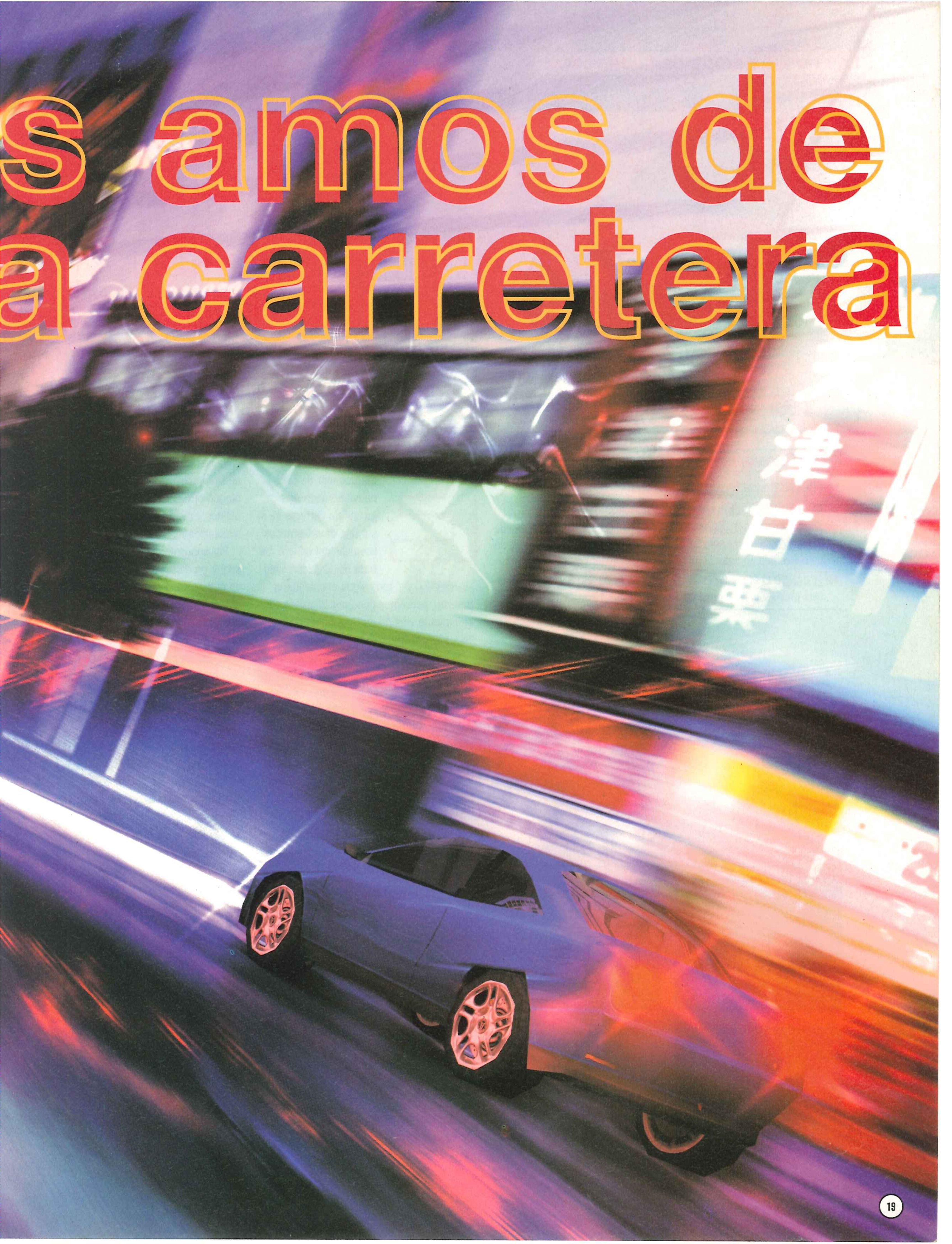


www.nokia.com

Los nuevos ... de l...



Son veloces, modernos y muy técnicos. Juntos forman la nueva generación de juegos de carreras que se asoma al futuro de Dreamcast. Hablamos de títulos como «V-Rally 2», «Sega GT» o «Metropolis Street Racer», que van a hacer que la velocidad se convierta en la gran protagonista de los próximos meses. ¡Ven conocer el lado más vertiginoso de nuestra consola!


s amos de
a carretera
津
甘
栗

Los nuevos amos de la carretera



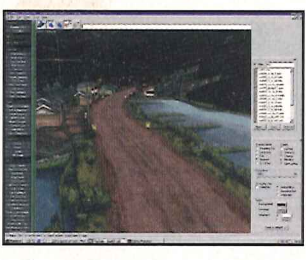
V-Rally 2 Millennium Edition

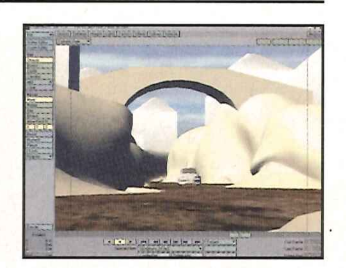
La mejor versión del clásico de Infogrames

Puesta en marcha

- **ORIGEN:** Francia.
- **DESARROLLADORES:** Eden Studios para Infogrames.
- **ANTECEDENTES:** La serie «V-Rally» no necesita presentación. Desde que salió el primer juego para PlayStation, el juego de Infogrames se ha convertido en todo un referente para el género.
- **¿CUÁNDO LLEGARÁ?:** El lanzamiento de la versión de Dreamcast está previsto para el próximo mes de mayo.

LOS CIRCUITOS DEL MUNDIAL







«V-Rally 2 Millennium Edition» va a contar con un poderoso generador de circuitos, que va a permitir que las carreras transcurran por unos entornos de primera calidad.
Habrá más de 400 Km. de carretera, repartidos en 84 pistas pertenecientes a 12 países diferentes. En cada una nos vamos a encontrar con distintas características, tanto por la superficie del terreno como por el clima.

El título más madrugador de esta nueva hornada de juegos de carreras va a ser una de las grandes licencias del género. Se trata del archiconocido «V-Rally 2», y si todo sigue el calendario previsto, podremos ponernos al volante de la flamante versión de Dreamcast cuando llegue el próximo mes de mayo.

El desarrollo está en manos de Eden Studios, responsables de la serie desde su primera entrega, y en Infogrames confían en que el talento y la experiencia que se concentra en las mesas de trabajo de estos chicos den como resultado la versión más avanzada de todas las que han visto la luz hasta la fecha. Desde luego, la lista de mejoras que aparece en las primeras referencias que nos han llegado de esta «Millennium Edition» hace que nos veamos ya viviendo la emoción del campeonato del mundo de rallies en nuestra consola.

Comenzaremos hablando de los coches, que al fin y al cabo serán los grandes protagonistas del juego. En el garaje de «V-Rally 2 »nos vamos a encontrar 16 vehículos oficiales del mundial del 99, todos réplicas exactas de los reales hasta en los detalles de las pegatinas de publicidad. Su imponente aspecto vendrá también acompañado de una más avanzada y realista respuesta en carrera, porque los programadores aseguran haber resuelto uno de los principales defectos que afectaban a las versiones para otras plataformas: el peso de los vehículos. Se va acabar eso de salir volando por los aires y dar veinte vueltas de campana cada vez que pisemos la cuneta. El juego de Dreamcast quiere reflejar mejor que ningún otro el comportamiento de estos bólidos de varias toneladas, para que la simulación alcance así su grado más alto.

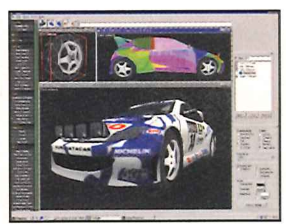
Por supuesto, «V-Rally 2» nos permitirá seguir un campeonato peleando los puntos en cada carrera, aunque el menú de modos de juego también nos va a regalar una opción Arcade, un Trofeo V-Rally y el indispensable modo contrarreloj. Además, esta versión para Dreamcast va a incluir otra novedad exclusiva que hasta ahora no había aparecido en ninguna de sus "hermanas menores". Hablamos de las carreras para cuatro jugadores, que presagian unos duelos apasionantes en compañía de nuestros colegas.

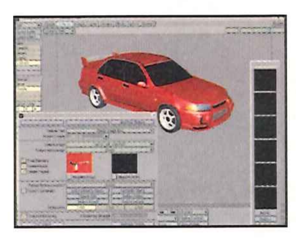
En cuanto a los circuitos, el juego va a transcurrir por más de 400 kilómetros de carretera, distribuidos en 84 pistas de 12 países diferentes. Tendremos que demostrar nuestro dominio de las técnicas de conducción sobre todo tipo de terreno (asfalto, gravilla, nieve, etc.), y en las condiciones climatológicas más diversas. Al fin y al cabo, sólo los pilotos capaces de adaptarse a cualquier circunstancia son capaces de alzarse con el título de campeón del mundial, y ése va a ser el gran reto que nos proponga «V-Rally 2».

Este primer adelanto del juego que Infogrames nos ha pasado nos deja con un "mono" de volante increíble. Esperamos que en pocos días nos llegue ya una versión jugable, para calmarnos un poco y poder transmitiros nuestras primeras impresiones en el próximo número. Si se cumple lo que promete, a «Sega Rally 2» le va a salir un serio competidor.

VEHÍCULOS DE RALLY





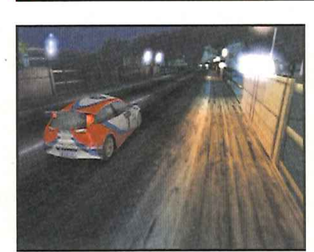


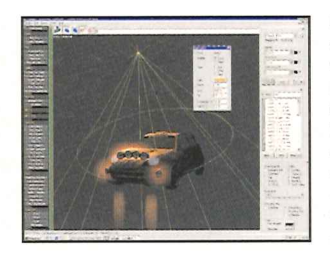
Los programadores de «V-Rally 2» están tratando con mimo el diseño de los coches, para el que se está empleando una cifra de unos 2.200 polígonos en cada vehículo.
Se está cuidando mucho que los coches tengan más peso que en otras versiones del juego, y está también previsto que se deformen con los golpes en cada carrera.



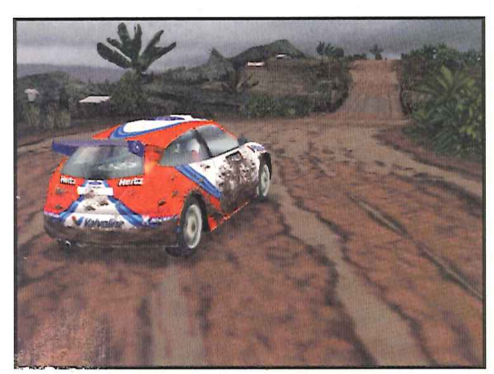


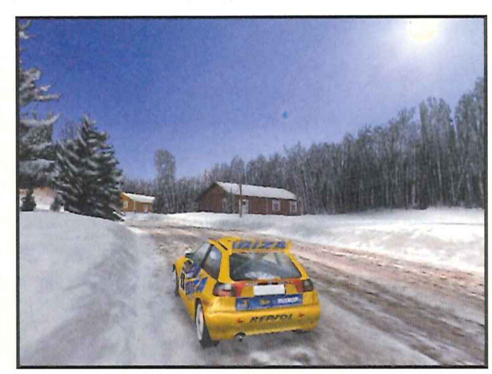
LA ILUMINACIÓN

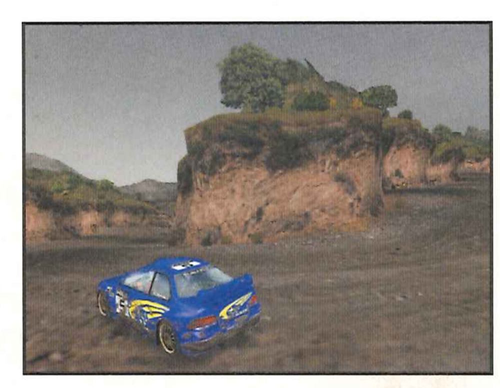


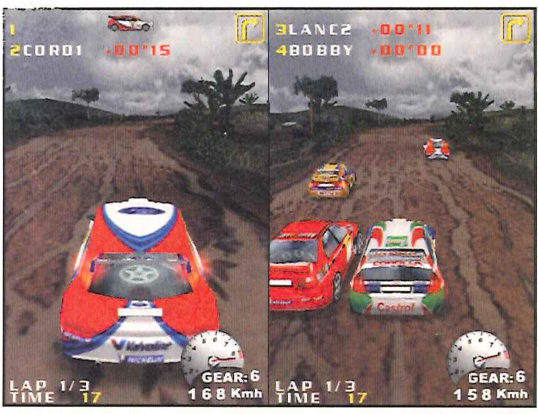


Los efectos de luz van a ser otro de los componentes esenciales de las carreras.
El realismo va a presidir cada momento del juego, y eso va a incluir también el reflejo de los distintos elementos del escenario sobre la carrocería de los coches, y también un tratamiento especial de la luz cuando sea de noche.

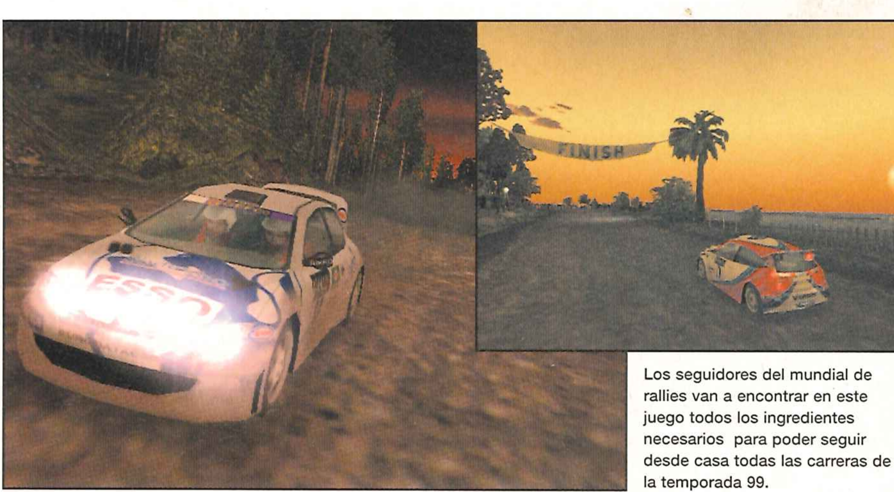








El modo multijugador de «V-Rally 2 Millennium Edition» va a ser el más completo de todas las entregas del juego. Ésta es una pantalla a dos jugadores, pero también habrá una opción para cuatro simultáneos.



Los seguidores del mundial de rallies van a encontrar en este juego todos los ingredientes necesarios para poder seguir desde casa todas las carreras de la temporada 99.

Metropolis Street Racer

Los escenarios más realistas del mundo



Puesta en marcha

- **ORIGEN:** Reino Unido.
- **DESARROLLADORES:** Bizarre Creations para Sega.
- **ANTECEDENTES:** «Metropolis Street Racer» es un juego totalmente original. Pese a todo, quizá el referente más claro del estilo de sus carreras sea la serie «Ridge Racer», de Namco.
- **¿CUÁNDO LLEGARÁ?:** Pese a que estaba anunciado para bastante antes, al final parece que el lanzamiento será el próximo verano.

El primero de los proyectos de velocidad que Sega tiene en marcha está siendo desarrollado en las oficinas de Bizarre Creations, y aunque estos chicos de Liverpool van a tardar un poco más de lo esperado en afinar su puesta a punto, lo cierto es que todo el mundo confía en que «Metropolis Street Racer» se convierta en uno de los mejores juegos de coches que han corrido nunca en una consola doméstica.

Antes de nada, lo primero que tiene que quedar claro es que las carreras de «MSR» se desarrollarán siempre en escenarios urbanos, y precisamente los circuitos van a ser el aspecto que más llame la atención de sus gráficos, porque seguramente ningún otro simulador se haya acercado nunca a este grado de realismo.

En este juego vamos a poder competir en tres ciudades diferentes, Londres, Tokio y San Francisco, y cuando decimos esto nos referimos a las ciudades de verdad, no a imitaciones más o menos acertadas.

Los programadores se patearon las calles de esas tres "metrópolis" (de ahí el nombre del juego), para estudiar a fondo cada detalle de los trazados por los que pasaremos. Su intención es que cada calle, cada edificio, cada ventana incluso, aparezca exactamente igual a como es en la vida real. Puede que haya gente de poca fe a la que esta idea le parezca demasiado ambiciosa, pero os aseguramos que resulta perfectamente posible, a juzgar por lo que se ha podido ver hasta ahora.

Sin ir más lejos, no tenéis más que echar un vistazo al vídeo de «MSR» que incluimos en nuestro GD-Rom, para comenzar a soñar con lo que nos espera cuando el juego esté por fin en la calle.

Todos los coches van a ser también reproducciones de modelos reales, y aunque todavía no tenemos confirmación definitiva de los que aparecerán en la versión final, es fácil reconocer en las pantallas que os mostramos aquí marcas tan conocidas por todo el mundo, como Alfa Romeo, Audi, Jaguar, Mazda, Fiat, Mercedes o Mitsubishi.

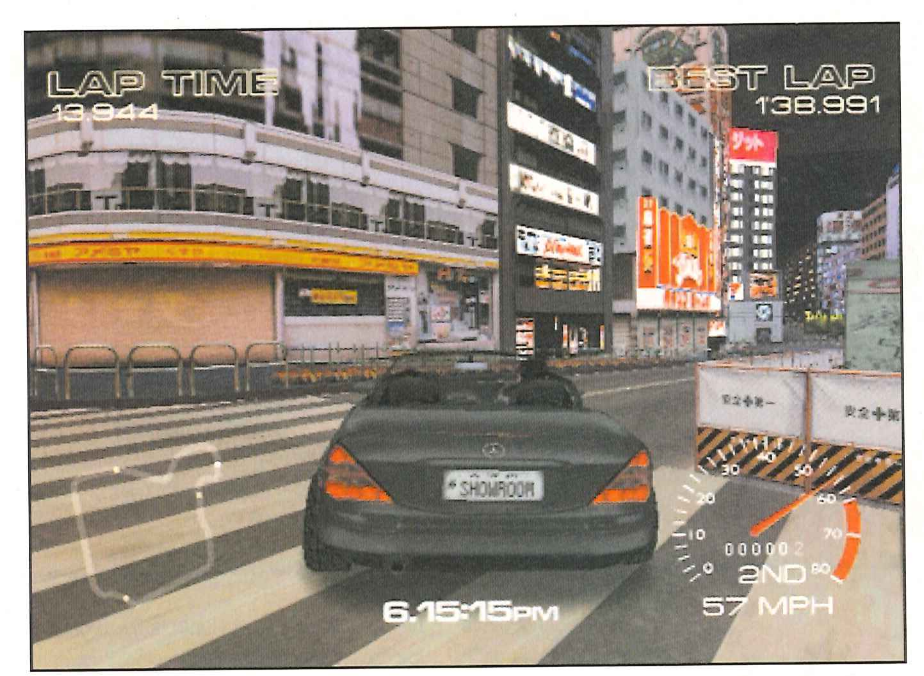
No es por poneros los dientes largos, pero nosotros ya tuvimos la oportunidad de probar «Metropolis Street Racer» en una visita que hicimos a las oficinas de Bizarre hace más o menos un año, y allí comprobamos que la sensación cuando se pone en marcha hará honor al fantástico aspecto que muestran las pantallas que veis en estas páginas. Aquel día pudimos dar unas cuantas vueltas al circuito de Tokio, y nos bastaron para descubrir la robustez de los escenarios, rebosantes de detalles, los espléndidos reflejos de la luz de las farolas sobre la carrocería de los coches (era una carrera nocturna) y la magnífica sensación de velocidad que acompaña a la acción en todo momento.

Además, para que el realismo sea todavía mayor, los programadores de «MSR» están poniendo un cuidado especial en el apartado sonoro. La idea es que el rugido de los motores varíe según pasemos por un túnel o, por ejemplo, una calle con edificios altos, y además en cada circuito podremos sintonizar en la radio de nuestro coche tres emisoras con diferentes estilos de música (rock en San Francisco, dance en Londres, pop en Tokio, etc.).

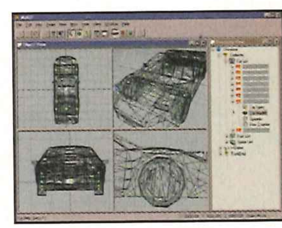
¿Verdad que ya estáis deseando poneros al volante de «Metropolis Street Racer»? Pues apuntad en vuestra agenda el próximo verano como fecha de lanzamiento casi segura, y ya podéis ir haciéndole un hueco en la estantería donde guardáis vuestros juegos favoritos.

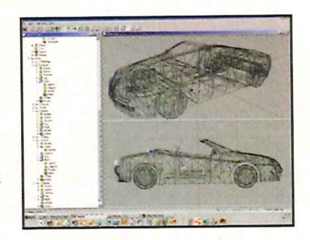


Un Mitsubishi Eclipse surca a toda velocidad las calles de Londres. Como veis, el magnífico aspecto gráfico de «Metropolis Street Racer» va a alcanzar tanto al entorno de los circuitos como al acabado y al tamaño de los coches.

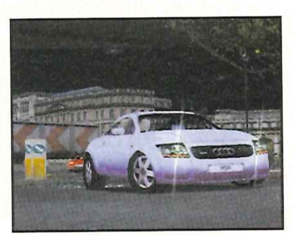


CONCESIONARIO OFICIAL



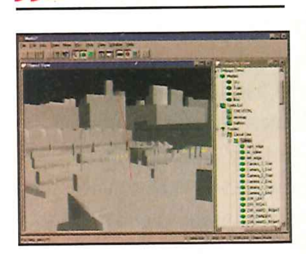


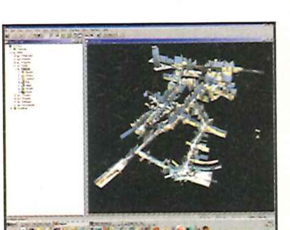




En «Metropolis Street Racer» vamos a poder conducir modelos reales de las mejores marcas que existen hoy en día en el mercado. En estas dos imágenes de aquí arriba podéis ver un Alfa 156 y un Audi TT, dos de los vehículos que estarán incluidos en el juego. Habrá muchos más, aunque de momento no tenemos confirmación de los que estarán en la versión final.

LAS CIUDADES









Londres, Tokio y San Francisco van a ser las tres ciudades en las que se desarrollarán las carreras. Los programadores han sacado aproximadamente 32.000 fotos, y filmado unas 30 horas de vídeo para que los escenarios del juego sean calcados a los de verdad.





El estilo de juego de «Metropolis Street Racer» va a estar en la línea de la famosa serie «Ridge Racer», de Namco. Todas las carreras transcurrirán por circuitos urbanos, donde competiremos con turismos como los que podemos encontrar cualquier día por las calles de nuestra ciudad. Nosotros ya hemos tenido la oportunidad de probar el juego, y la sensación que nos transmitió el control fue soberbia. Seguro que »MSR» va a ser todo un bombazo.

DETALLES









En esta serie de imágenes podéis apreciar el proceso de creación de un edificio del circuito de Tokio. Todo comienza con las fotografías de los edificios reales para que no se escape ni un solo detalle. Hasta los carteles de publicidad quedan plasmados en las texturas finales.



Sega GT Homologation Special

Un simulador con aires japoneses

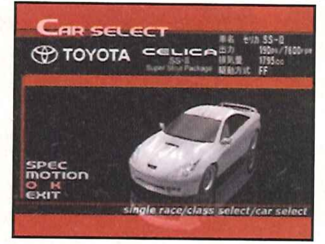


Puesta en marcha

- **ORIGEN:** Japón.
- **DESARROLLADORES:** Es un proyecto interno de la propia Sega.
- **ANTECEDENTES:** Todo el mundo coincide en señalar a «Sega GT» como la respuesta de Dreamcast a la serie «Gran Turismo», que ha triunfado en PlayStation.
- **¿CUÁNDO LLEGARÁ?:** El juego ya está a la venta en Japón, pero no dará el salto a las consolas occidentales hasta finales de año.

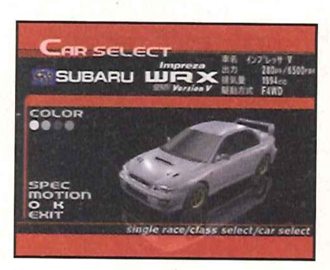
ESCUDERÍAS ORIENTALES













En el garaje de la versión de «Sega GT» que ya está a la venta en Japón sólo hay vehículos de marcas niponas. Los programadores tienen la intención de introducir modelos occidentales en el juego que llegue a Europa y Estados Unidos, para que nos resulte más familiar con lo que vemos habitualmente en nuestras ciudades.

El referente indudable cuando hablamos de «Sega GT» es «Gran Turismo 2000». Pocas veces un juego puede llegar con un objetivo tan claro como éste: Sega lo ha sacado en Japón apenas unas semanas antes del lanzamiento en tierras niponas de PlayStation 2, con el propósito indudable de hacer ver a los jugones de aquel país que Dreamcast es capaz de tener un simulador tan completo a todos los niveles como los que puedan aparecer en la nueva máquina de Sony.

En cualquier caso, también hay que decir que «Sega GT» no es un proyecto que haya nacido de un día para otro. Un equipo de más de 40 programadores trabajó durante cerca de dos años para ponerlo a punto, así que la versión final no ha sido una decisión apresurada.

En cuanto al estilo de juego, la idea es que podamos conducir reproducciones de un montón de coches reales, aunque en la versión japonesa todos corresponden a marcas japonesas: Nissan, Honda, etc.

La pregunta que todo el mundo se hace ahora es si cuando el juego llegue a las Dreamcast occidentales incluirá también los modelos que se ven en las calles de nuestras ciudades. ¿Respuesta? Pues de momento no hay nada confirmado, pero parece seguro que los programadores van a añadir nuevos modelos, para hacer que el juego le resulte más familiar a quienes se lo compren en Europa y Estados Unidos.

Es casi obvio decir que los creadores de «Sega GT» no se han limitado a seguir la estética de cada modelo sin más, sino que han estudiado a fondo tanto la física como las características de conducción. Y es que todo gira en torno a la simulación, que se extiende hasta las mismas sensaciones del conductor al volante de cada coche.

Gráficamente, el nivel está por encima de otros títulos a los que ya hemos podido jugar en Dreamcast, como puede ser el caso de «Sega Rally 2». El número de polígonos que «Sega GT» coloca en pantalla es mucho mayor, lo que permite que la imagen sea de mayor calidad.

También los efectos de luz han sido tratados con mayor laboriosidad, hasta el punto de que los programadores confiesan que dedicaron un año entero a estudiarlos para ultimar el resultado definitivo.

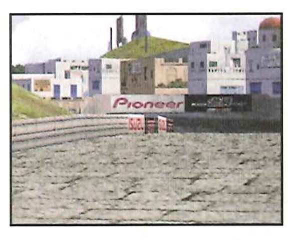
Después de este repaso por el apartado técnico del juego, es hora de hablar un poco de sus prestaciones jugables, que también dan mucho de que hablar.

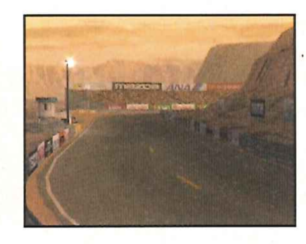
Ya os hemos comentado cómo es el garaje de «Sega GT», pero también hay que decir que no todos los modelos están disponibles desde la primera partida. La mecánica de juego nos obliga a luchar sobre la pista por ir abriendo nuevas clases con coches más potentes.

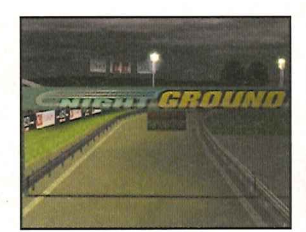
El punto de partida es una prueba de conducción para obtener la primera licencia que nos permite comenzar a competir. A partir de ahí, todo consiste en ir obteniendo buenos resultados en cada carrera, para así aumentar nuestra cuenta de dinero y mejorar distintas facetas mecánicas del vehículo que llevamos, o incluso comprarnos uno mejor.

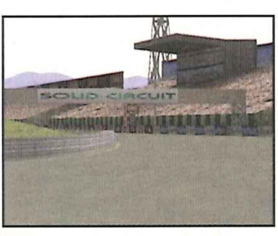
El planteamiento es sugerente, ¿verdad? Ahora sólo queda esperar a finales de año para poder correr por sus pistas.

PISTAS DE APRENDIZAJE





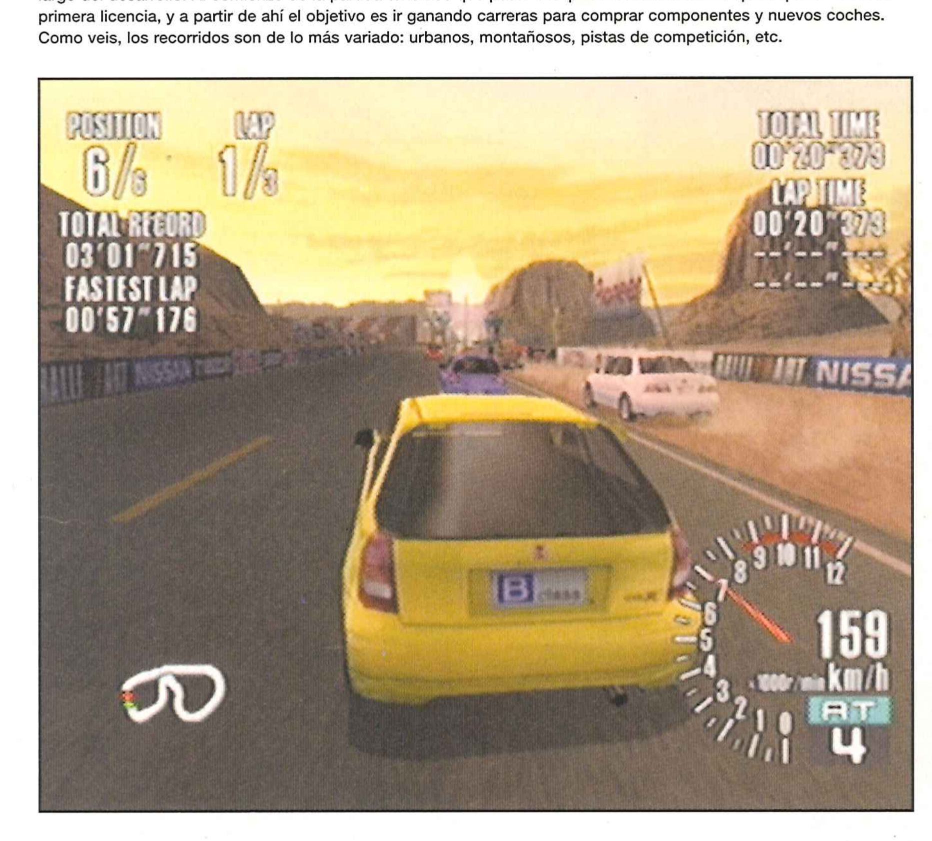




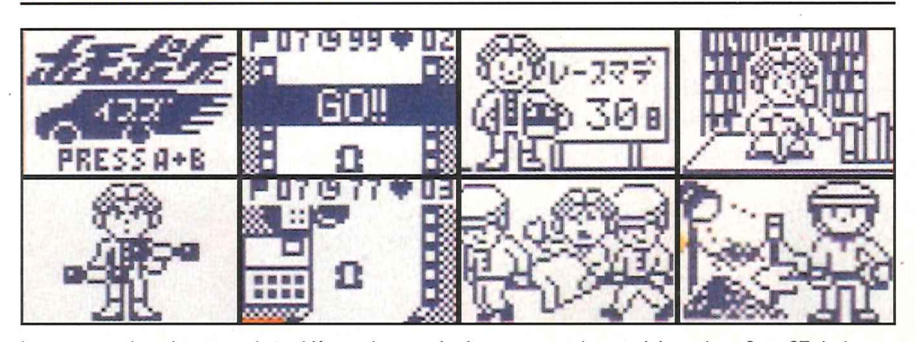




La mecánica de juego de «Sega GT» es un proceso de aprendizaje que obliga al jugador a ir mejorando su nivel a lo largo del desarrollo. Al comienzo de la partida tenemos que pasar una prueba de conducción para que nos den la primera licencia, y a partir de ahí el objetivo es ir ganando carreras para comprar componentes y nuevos coches. Como veis, los recorridos son de lo más variado: urbanos, montañosos, pistas de competición, etc.

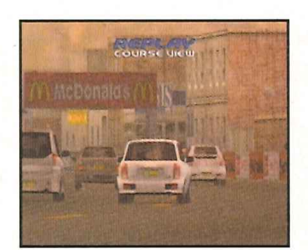


VELOCIDAD PORTÁTIL



Los programadores han pensado también que los usuarios japoneses puedan seguir jugando a «Sega GT» incluso cuando estén fuera de casa. Estas pantallas que os mostramos aquí pertenecen a «Homo Pocket», un mini-juego que se pueden llevar de paseo en su Visual Memory, y que resulta la mar de entretenido. La cosa, claro, va de carreras, pero en el mes que transcurre entre una y otra es posible entrenar a fondo al piloto de nuestro coche.







Las carreras del nuevo simulador de Sega también se pueden seguir desde esta vista interior. La calidad gráfica no se resiente un ápice.





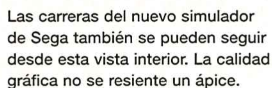






¡SIMULACIÓN!





La simulación de «Sega GT» no se queda sólo en el aspecto de los coches. Todo lo que les rodea, desde la licencia de conductor hasta sus características de peso, velocidad, etc., pasando por los aspectos mecánicos, está reflejado con la mayor veracidad.

Wacky Races

Carreras de dibujos animados para nuestra Dreamcast

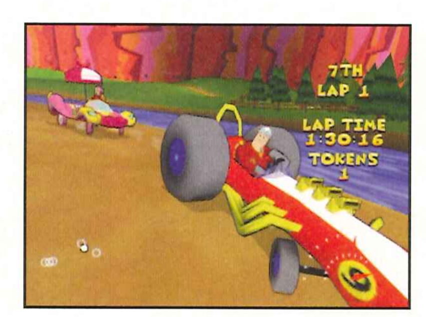
Puesta en marcha

- **ORIGEN:** Francia.
- **DESARROLLADORES:** Infogrames.
- **ANTECEDENTES:** «Wacky Races» va a seguir la línea que comenzó el genial «Mario Kart».
- **¿CUÁNDO LLEGARÁ?:** El próximo verano.

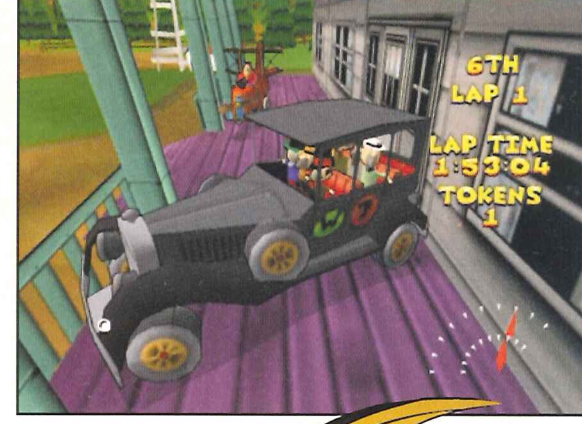
Seguro que todos habéis visto alguna vez un capítulo de los "Autos Locos", una serie de dibujos de Hanna Barbera que lleva años haciéndonos reir con sus disparatadas carreras, ¿verdad?

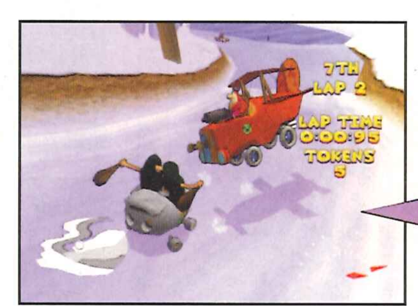
Ahora Infogrames está desarrollando una adaptación para nuestra consola, y en vista de cómo las gastan estos personajes, no nos extraña que el juego vaya a seguir el planteamiento del famoso «Mario Kart».

Así que esperad unas carreras en las que podremos utilizar todo tipo de items con tal de llegar antes que nuestros rivales a meta, y unos gráficos sacados directamente de la tele.



Todos los personajes de la serie aparecerán en el juego. Como veis, los gráficos seguirán el estilo de los capítulos de televisión, y en las carreras será posible utilizar todo tipo de items para ganar.







F-1 Racing Championship

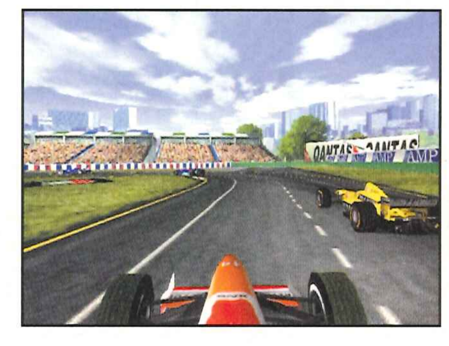
El simulador de Fórmula-1 más completo

En un reportaje que trata sobre juegos de carreras no podía faltar uno dedicado al gran circo de la Fórmula-1.

Como ya pudisteis leer en nuestro número anterior, éste simulador está siendo puesto a punto en las oficinas canadienses de Ubi Soft, una compañía que ya se ha ocupado de estos bólidos en su serie «Monaco GP».

Ahora, sin embargo, y gracias a su alianza con la compañía Video System, van a poder contar por primera vez con la licencia oficial que les permitirá incluir en el juego final todos los bólidos y pilotos reales del mundial.

Con ello, y con el soberbio aspecto de estas pantallas, la diversión está asegurada.





«F-1 Racing Championship» nos permitirá seguir toda una temporada carrera a carrera. Este simulador va a incluir todos los pilotos, escuderías y circuitos reales.

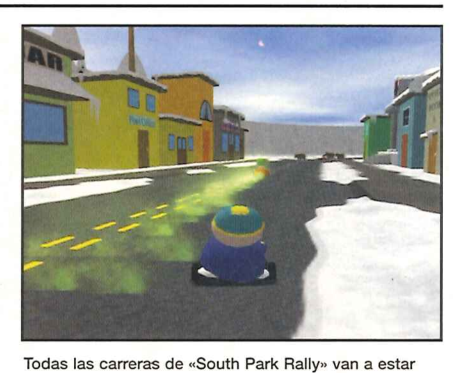
South Park Rally

¡Los gamberros se pasan a la velocidad!

Hablar de «South Park» es hacerlo de las gamberradas de sus cuatro protagonistas, que han aupado a la serie de televisión a los primeros puestos de audiencia con su estilo totalmente rompedor.

Ahora, Acclaim piensa montarlos en unos karts y ponerlos a competir en unas carreras de las que se puede esperar cualquier cosa. Pensad además que van a poner en sus manos todo tipo de armas con las que hacerle la pascua a los rivales, y tendréis una idea de la locura que nos espera con este «South Park Rally».

Unos gráficos que harán justicia al estilo de la serie de TV, y un modo para cuatro jugadores que promete traer la locura a nuestra consola completan el panorama.



Todas las carreras de «South Park Rally» van a estar marcadas por los items que podremos utilizar. ¡Ahí va uno de los personajes a todo trapo con un turbo!



Aunque el juego va a estar inspirado en «Mario Kart», la acción va a tener un estilo mucho más desenfadado, en consonancia con lo que vemos en la serie de TV.

Spirit of Speed

Así eran los bólidos de nuestros bisabuelos



- **ORIGEN:** Reino Unido.
- **DESARROLLADORES:** Acclaim.
- **ANTECEDENTES:** La versión de «Monaco GP2» para Dreamcast tenía un "modo retro" similar.
- **¿CUANDO LLEGARÁ?:** Próxima primavera.

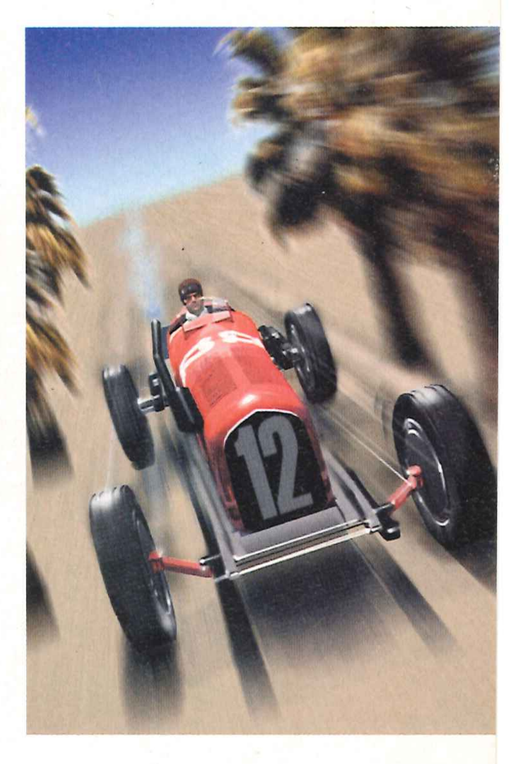
Acclaim está desarrollando un juego de velocidad que se aparta totalmente de lo que es la trayectoria habitual en el género. Lejos de preocuparse por los modelos de coches más modernos y veloces, lo que persiguen en «Spirit of Speed» es reproducir cómo eran las carreras en las primeras décadas del siglo XX.

El juego nos pondrá al volante de los primeros coches de competición, con los que correremos en circuitos tan clásicos como el de Monza.

Los gráficos, como veis en estas pantallas, seguirán perfectamente la estética de aquellos años, e incluso habrá un modo de juego que nos permitirá jugar durante toda una década.



Pese a que sus coches tienen ya muchos años, «Spirit of Speed» es seguramente el juego más innovador de todos los que hemos reunido en este reportaje. Acclaim se olvida de los coches más modernos, para acercarse a la velocidad desde un punto de vista más histórico.



Stunt GP

Ponte al volante de coches de radiocontrol

La compañía Team 17 tiene entre manos uno de los proyectos con mejor pinta de los que se están preparando para nuestra consola, y lo curioso del tema es que sus protagonistas van a ser unos coches muy diminutos.

En «Stunt GP» vamos a poder disputar carreras de coches de radiocontrol, con 16 vehículos a elegir y 24 circuitos diferentes.

Durante las carreras será posible realizar todo tipo de saltos y loopings, que nos harán ganar dinero con el que después podremos comprar componentes para mejorar nuestro coche, o hacernos con uno mejor.

El juego incluirá también un modo multiplayer, con lo será un competidor directo para el divertido «Re-Volt».



¿Habéis visto el diseño de este circuito? Con unos gráficos así, «Stunt GP» puede dar la gran sorpresa.



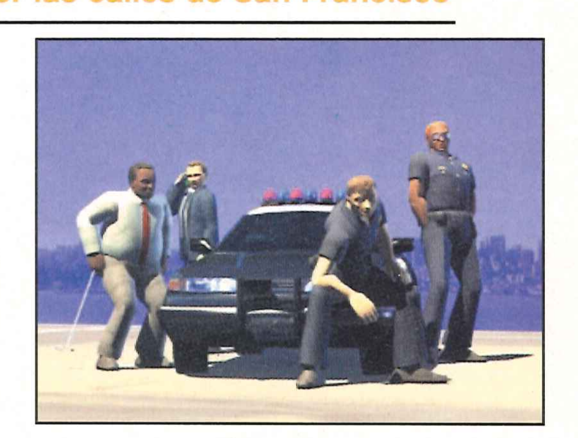
Super Runabout

Persecuciones por las calles de San Francisco

Despedimos este extenso reportaje con un juego en el que se van a mezclar dos géneros tan atractivos como la acción y la velocidad.

«Super Runabout» está siendo desarrollado en Japón por Climax, aunque se han ido hasta San Francisco para situar el desarrollo. Lo que nos van a proponer es que cumplamos distintas misiones, como por ejemplo escapar de los polis en persecuciones frenéticas por las empinadas calles de esta ciudad norteamericana.

Su intención es que el juego sea muy parecido a las películas de acción que tantas veces hemos visto, y esto no sólo va a implicar grandes dosis de jugabilidad, sino también un nivel gráfico que apunta muy alto.





En «Super Runabout» podremos ganar dinero a medida que vayamos completando las misiones. Eso siempre que no acabemos detenidos en comisaría, claro.

Siente el T... Code V...

Por fin ha llegado uno de los momentos más esperados desde que salió Dreamcast. «Resident Evil: Code Veronica» ya está a la venta en Japón, y nosotros no hemos tardado ni un minuto en hacernos con una copia para poder probarlo y contaros todos los momentos de terror que guarda en sus entrañas. Ya os podéis imaginar el revuelo que se armó en la redacción la primera vez que lo pusimos, porque la verdad es que estamos ante la mejor entrega de la saga, un juego que traspasa la frontera del miedo que una consola puede hacernos pasar. A partir de ahora, contaremos los minutos que faltan para que llegue aquí.

El lanzamiento japonés

Aquí tenéis la caja del juego tal cual se está vendiendo en Japón actualmente. También os mostramos los dos diseños de la consola que se han puesto a la venta para conmemorar su salida.

Sólo los japoneses más afortunados pueden llevarse una de estas Dreamcast a casa, porque son ediciones limitadas. Se han fabricado 1.800 unidades de la versión "Claire", en rojo transparente, y únicamente 200 de la versión "STAR", en azul. Unas autenticas piezas de coleccionista para los más forofos de la saga «Resident Evil».

Hay ocasiones en que a nosotros también nos gustaría tener los ojos rasgados...



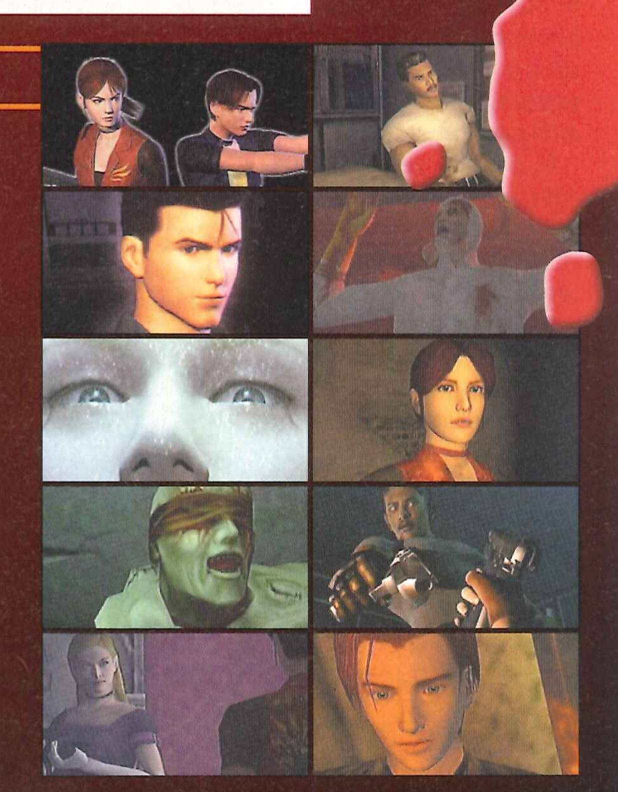
Los personajes

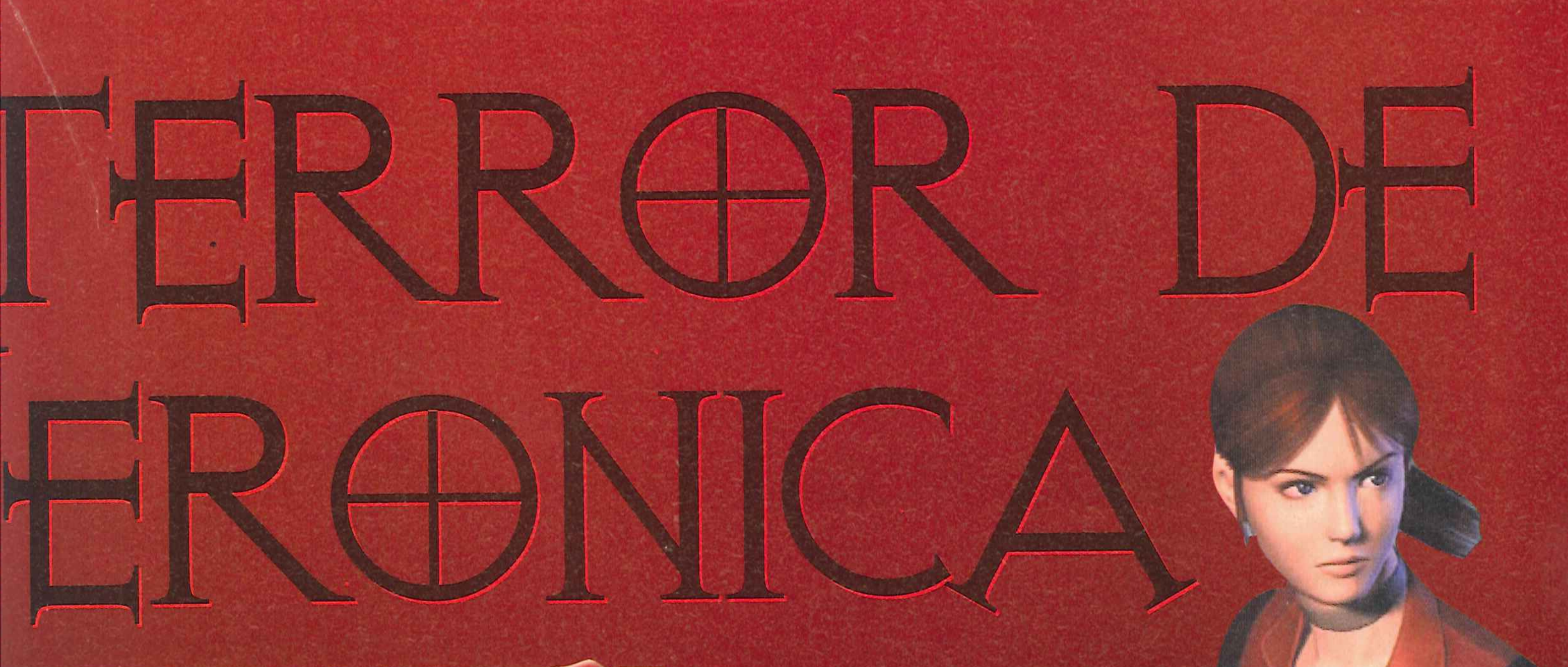
Todos los protagonistas del "survival horror" más alucinante de la historia lucen ahora mejor que nunca.

Aunque estas imágenes no reflejan su movimiento (ya inventaremos algo), os podéis imaginar que tanto los humanos como los zombies están dotados de unas animaciones pasmosas. Ahora da más gusto ver a Claire Redfield, Steve Burnside y Chris Redfield, los personajes principales, luchando a brazo partido con estos fiambres.

En varias ocasiones, el zombie de turno nos ha dado un mordisco en el cuello, solamente porque nos habíamos quedado embobados observándole mientras se acercaba a nosotros. Gracias a los acercamientos de la cámara vemos primeros planos en los que da la impresión de que se nos vienen encima, y todo esto sin que aparezca en pantalla el más mínimo píxel, ni la más pequeña distorsión.

¿Os atreveréis a tratar con todos? Estamos convencidos de que os vais a arrepentir de conocer a alguno de ellos.





LAS NOVEDADES

«Code Veronica» llega cargado de jugosas novedades, que suponen un gran salto de calidad con respecto a cualquier otro «Resident Evil» programado para cualquier plataforma.

Para empezar, los escenarios no están prerenderizados ni son estáticos, sino que se generan en tiempo real aprovechando la capacidad de la consola para gestionar entornos poligonales. Con esto se consigue una sensación de profundidad única, y por si fuera poco, se les ha dotado de pequeños detalles que le dan un aspecto absolutamente creíble. Así, vemos cucarachas correteando por unas duchas abandonadas, o polillas revolotear alrededor de las farolas encendidas.

Todo el juego corre a 60 frames por segundo, y los cambios de iluminación afectan de una manera realista a los personajes. Si a esto sumamos que en momentos determinados asistimos a rotaciones de cámara y cambios de zoom, nos juntamos con otro detalle más.

Otra de las novedades importantes que presenta el juego es la capacidad del personaje de llevar un arma en cada mano, de modo que cuando disparamos a los enemigos vemos cómo Claire apunta con cada mano a un zombie distinto y puede acabar con ellos de dos en dos.

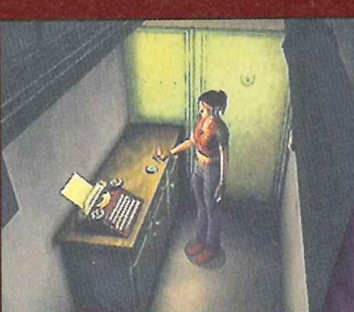
Los puzzles en esta ocasión son más rebuscados y sobre todo más ingeniosos, aunque su dificultad no parece ser demasiado elevada, para evitar que los jugadores más inexpertos se atasquen a la primera de cambio.

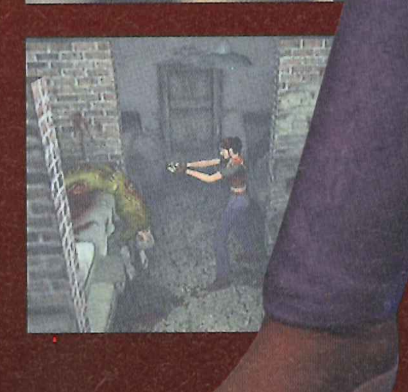
Los zombies y criaturas varias presentan también mucha más variedad, y atacan de una forma más agresiva. Igualmente es posible comprobar que en muchas ocasiones están situados para buscar el susto del jugador.

Con todo esto queda garantizado que el miedo de «Code Veronica» va a ser el de mayor calidad que ha tenido la serie hasta ahora.

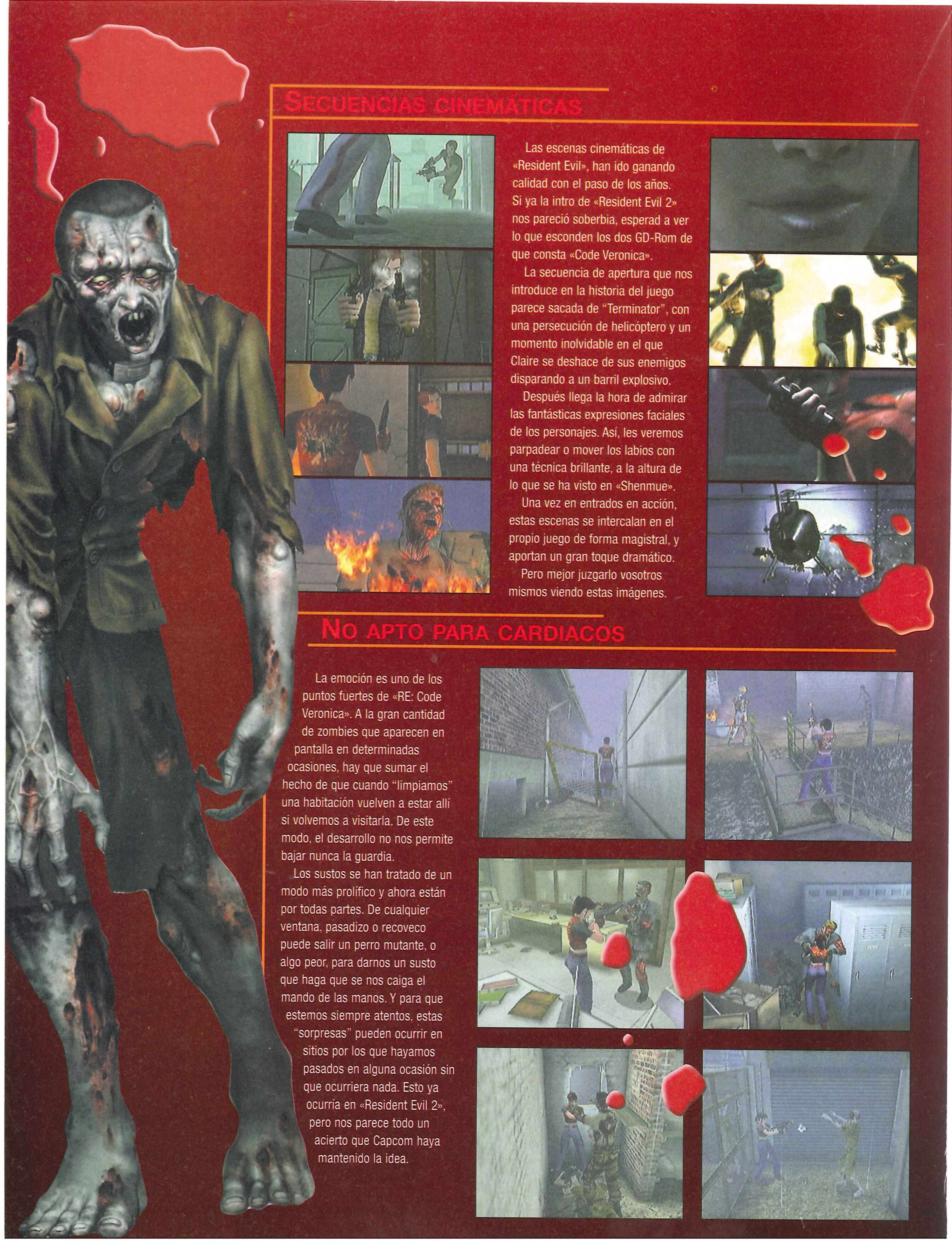


Los puzzles también juegan un papel importante en el desarrollo de «RE: Code Veronica». Los creadores del juego se han exprimido a fondo la cabeza para hacer que sean los más ingeniosos que se han visto hasta ahora en toda la serie.









Secuencias cinemáticas

Las escenas cinemáticas de «Resident Evil», han ido ganando calidad con el paso de los años. Si ya la intro de «Resident Evil 2» nos pareció soberbia, esperad a ver lo que esconden los dos GD-Rom de que consta «Code Veronica».

La secuencia de apertura que nos introduce en la historia del juego parece sacada de "Terminator", con una persecución de helicóptero y un momento inolvidable en el que Claire se deshace de sus enemigos disparando a un barril explosivo.

Después llega la hora de admirar las fantásticas expresiones faciales de los personajes. Así, les veremos parpadear o mover los labios con una técnica brillante, a la altura de lo que se ha visto en «Shenmue».

Una vez en entrados en acción, estas escenas se intercalan en el propio juego de forma magistral, y aportan un gran toque dramático.

Pero mejor juzgarlo vosotros mismos viendo estas imágenes.

No apto para cardiacos

La emoción es uno de los puntos fuertes de «RE: Code Veronica». A la gran cantidad de zombies que aparecen en pantalla en determinadas ocasiones, hay que sumar el hecho de que cuando "limpiamos" una habitación vuelven a estar allí si volvemos a visitarla. De este modo, el desarrollo no nos permite bajar nunca la guardia.

Los sustos se han tratado de un modo más prolífico y ahora están por todas partes. De cualquier ventana, pasadizo o recoveco puede salir un perro mutante, o algo peor, para darnos un susto que haga que se nos caiga el mando de las manos. Y para que estemos siempre atentos, estas "sorpresas" pueden ocurrir en sitios por los que hayamos pasados en alguna ocasión sin que ocurriera nada. Esto ya ocurría en «Resident Evil 2», pero nos parece todo un acierto que Capcom haya mantenido la idea.

La historia de «Resident Evil»

Los programadores de Capcom se inspiraron en ciertas novelas de suspense y terror que gozaban de cierta popularidad por aquel entonces en el país del Sol Naciente para programar un juego que fuera capaz de meter el miedo en el cuerpo de todo aquel que se atreviese a probarlo.

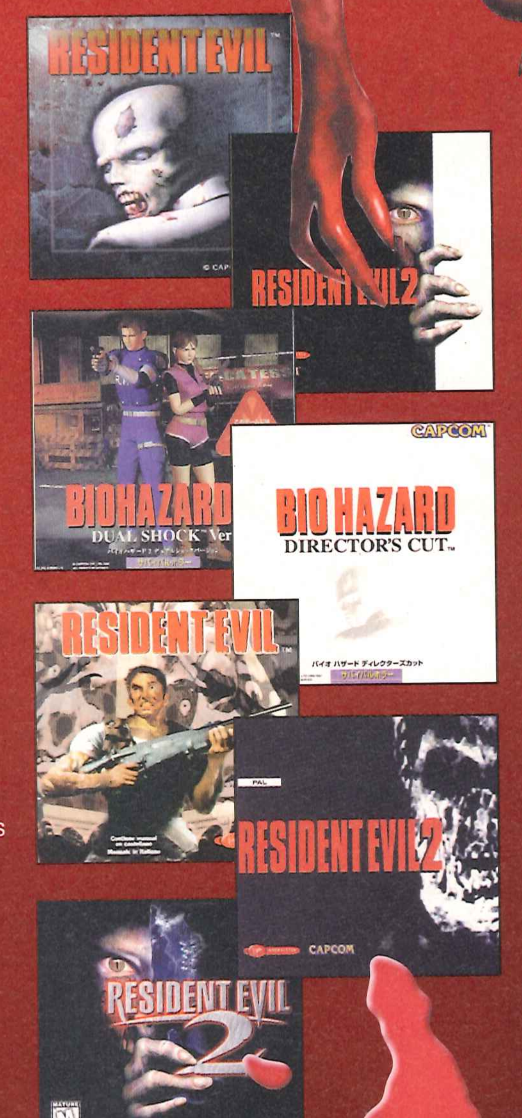
Aunque lo sospechaban, los creadores de la saga nunca pudieron imaginar el rotundo éxito mundial que tendría su primer «Resident Evil», y que a la postre de su idea surgiría un nuevo género en el mundo de los videojuegos.

Las continuaciones que le han seguido han sido todas éxitos de venta para la compañía. Se han editado muchos «Resident Evil» en diferentes versiones para casi todas las plataformas y consolas (el primer capítulo de la serie, por ejemplo, también salió para Saturn). Pero nos centraremos únicamente en los dos primeros y en el increíble «Code Veronica» que al fin y al cabo es el protagonista de este reportaje.

La historia del primer «Resident» Evil ocurría en una tétrica mansión a las afueras de Racoon City, una ciudad ficticia situada en el Medio Oeste americano. Allí, algo terrible estaba ocurriendo.

Los laboratorios de la compañía de productos químicos Umbrella desarrollaron en secreto nuevas armas biológicas con la ayuda de un virus muy tóxico, denominado T-Virus.

La oficina de policía investigó el caso. Primero se envió a los S.T.A.R.S. Alpha, un grupo especial de la policía que nunca regresó a casa. Más tarde fueron los S.T.A.R.S. Bravo, que por fin lograron desenmascarar toda la trama, a pesar de que Albert Wesker, su jefe, les traicionó. Entre esos valientes estaban Barry Gillmore, Jill Valentine, Chris Redfield y Rebbeca Chambers.



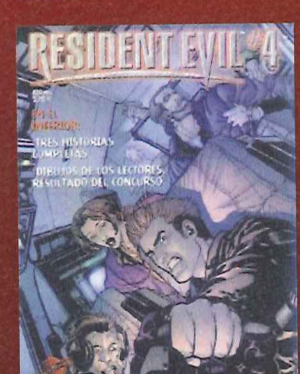
En «Resident Evil 2», la historia continuó en el casco urbano de Racoon City. Chris Redfield y Jill Valentine intentaron advertir a las autoridades del peligro que suponía para los habitantes de la ciudad lo que había sucedido en la mansión, pero nadie les hizo caso. Ahora todo está infectado por el nuevo G-Virus, que supera en poder contaminante a su predecesor y que ha sido creado por el doctor William Birkin. Toda la ciudad es un nido de zombies, y allí se encuentran Leon Kennedy, un policía novato recién reclutado por el cuerpo de policía R.P.D., y Claire Redfield, recién llegada a la ciudad con el objetivo de encontrar a su hermano Chris, que está en paradero desconocido.

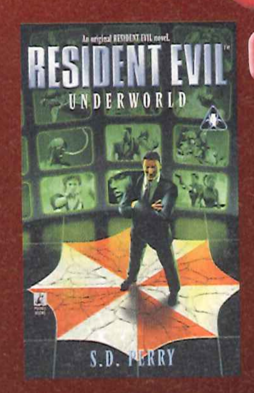
No os contamos más, ya que este juego saldrá en breve para Dreamcast, y no queremos fastidiar las sorpresas que os va a deparar.

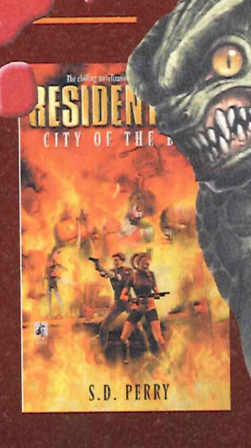
«Resident Evil: Code Veronica» retoma la acción tres meses después de lo acontecido en el segundo capítulo. Claire Redfield sigue buscando a su hermano, pero es capturada por el cuerpo de seguridad de la compañía Umbrella y transportada en helicóptero a una isla. Al llegar allí es golpeada en la cabeza, y cuando despierta se encuentra en una oscura celda a la que alguien se acerca silenciosamente. Éste es el comienzo de la nueva gran aventura de Capcom...

PARA COLECCIONISTAS









Una saga tan famosa como es «Resident Evil» también ha dado lugar a todo tipo de productos para la venta al consumidor. Existen muñecos articulados de los principales protagonistas y de los zombies, ha salido también la banda sonora con los inquietantes temas del juego, y también libros y comics sobre la aventura. Aquí os mostramos las portadas de algunos de estos últimos, para que puedas hacerte una idea de la tremenda dimensión y popularidad que ha alcanzado esta mítica saga de "survival horror". La mayor parte de estos artículos ha llegado a nuestro país, así que si os interesan podéis encontrarlos en cualquier tienda especializada.

▶Compañía: **Eidos** (www.eidosinteractive.com) ▶Fecha: **Marzo** ▶Género: **Aventura**

SoulReaver



Tengo la extraña sensación de que a mi jefe no le va a hacer ni la más mínima gracia esto de que me hayan salido unas alitas tan escandalosas en la espalda. No sé, es un cierto presentimiento...



Nuestro admirado Mike LeRoy (que, por si queda algún despistado por ahí, os diremos que es el protagonista de «Shadow Man»), está bastante nervioso últimamente, porque en breve va a tener un duro competidor en el género de aventura de miedo. Se llama Raziel, es un vampiro, y va a protagonizar una de las mejores aventuras jamás vistas en consola: «Legacy of Kain: Soul Reaver».

Ya en nuestro número anterior os contamos el inminente (y deseado) desembarco de Eidos en Dreamcast. Y es con este título con el que la compañía va a estrenar una andadura que seguro que va a estar repleta de éxitos. Se trata de un juego que apareció en PC y PlayStation hace unos meses, durante los cuales ha reclutado un buen número de seguidores, y a los que ahora nos vamos a unir muy pronto todos los que tenemos una Dreamcast.



EL ARGUMENTO NO VA A TENER NADA QUE ENVIDIAR al de una buena novela del género: durante siglos, Kain, rey de los vampiros, ha sembrado la tierra de Nosgoth de muerte y desolación. Entre sus discípulos, Raziel era su favorito, pero en un momento determinado cometió el error (más bien, el atrevimiento) de evolucionar por delante de su maestro. Desarrolló unas magníficas alas, y Kain no se lo perdonó. La sentencia fue irrevocable: muerte por inmersión en el terrible Pozo de las Almas Olvidadas (los vampiros son altamente alérgicos al agua, más o menos como los gatos y como algunos amigos ▶▶





❶ Preparaos para enfrentaros a los más desagradables vampiros, que os van a estar esperando a la vuelta de cada esquina.
❷ El cambio del plano espiritual al físico se hará en estos portales. Para ello, nuestra barra de energía (mejor dicho, "espiral"), deberá estar llena. Si no, ¡a comer almas!
❸ Sólo mataremos a los otros vampiros quemándolos, tirándolos al agua, o de una manera pelín más violenta: ¡empalándolos!
❹ En un momento de la aventura Raziel adquirirá la capacidad de escalar algunas paredes, siempre en el plano físico.
❺ Esta puerta conducirá al territorio donde reside el clan de nuestro hermano Melcaiah, el primero al que nos tendremos que cargar.













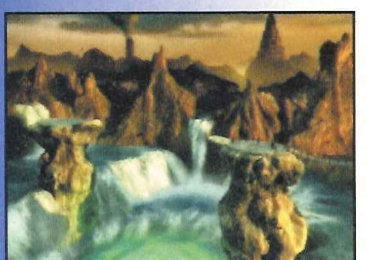
❶ Este vampiro ensangrentado está ya listo para la puntilla final. ¿Qué podré usar?
❷ Las puertas dimensionales serán de lo más útil para movernos por Nosgoth.
❸ Si nuestra antorcha se apaga, podremos volver a encenderla en cualquier hoguera.
❹ Otra nueva facultad adquirida consistirá enlazar estos proyectiles de energía.
❺ Los humanos de la ciudadela huyen despavoridos al verme. ¿Tan feo soy?
❻ Este vampiro se estaba dando un festín con un humano. Le cortaré... la digestión.

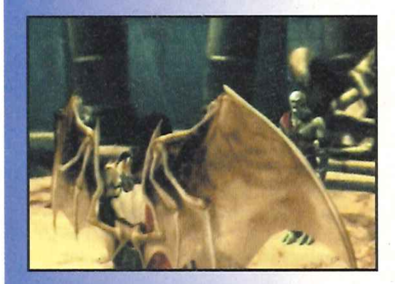


UNA TRAMA DE PELÍCULA

La aventura de Raziel nos sorprenderá por su continuidad cinematográfica, al ofrecernos distintas escenas de video en tiempo real a lo largo de nuestro deambular por el mundo de Nosgoth. Su calidad gráfica queda de manifiesto en estas imágenes tomadas de la intro.









▶▶ nuestros). Pero el alma de Raziel era demasiado fuerte y, tras lo que pareció una eternidad de dolorosa caída, entró en una nueva dimensión, donde una poderosa voz, quizás la del mismo planeta, le conminaba a acabar con Kain y con sus propios hermanos. La sed de venganza y justicia se apoderó desde entonces del alma de Raziel.

ESTE SERÁ EL PUNTO DE INICIO DEL JUEGO, y a partir de aquí tomaremos el control de Raziel para emprender una compleja aventura que se desarrollará entre dos mundos paralelos: el plano físico y el plano espiritual. En el plano físico vivirán los vampiros y hallaremos armas, pero para mantener en él su cuerpo, Raziel deberá alimentarse absorbiendo el alma de sus enemigos (eso es precisamente lo que significa "soul reaver" en inglés: "devorador de almas"). En el plano espiritual las cosas serán distintas: los escenarios cambiarán y se retorcerán, y a menudo se harán accesibles lugares que en el plano físico no lo eran. Pasar de un plano a otro no será complicado, y con un poco de experiencia pronto nos acostumbraremos a deambular entre los dos como si lo hiciésemos por el pasillo de nuestra casa.

El objetivo de Raziel consistirá en llegar hasta cada uno de sus hermanos para darles su merecido y robarles también la habilidad vampírica que cada uno de ellos ▶▶



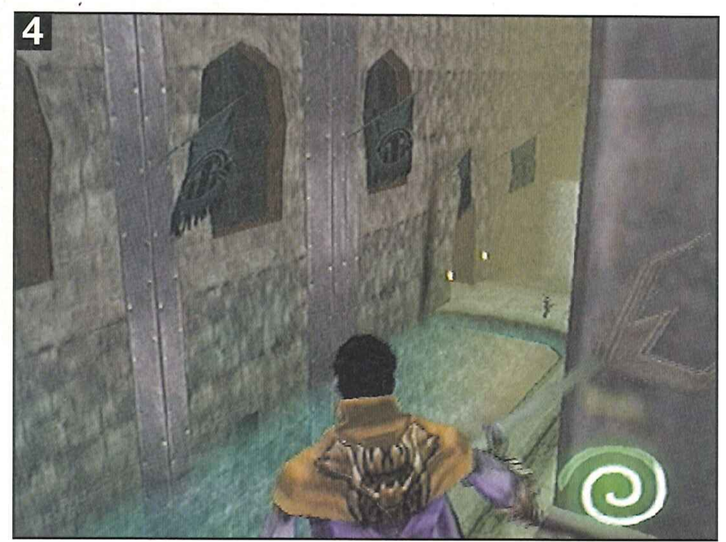
▶▶ tiene. Así, se irá haciendo más fuerte y poderoso para llegar a su enfrentamiento final con Kain.

ESTA HISTORIA ENMARCARÁ UN POTENTE JUEGO, donde no van a faltar grandes dosis de investigación, númerosos puzzles y muchos combates con todo tipo de armas puntiagudas. Recorreremos la tierra de Nosgoth, llena de cuevas y zonas secretas, de templos olvidados y palacios destruidos. Nuestro personaje, además, irá consiguiendo nuevas capacidades (escalar, nadar,etc.) por lo que a menudo tendremos que volver a visitar zonas ya exploradas para entrar en sitios anteriormente inaccesibles.

Sin duda, «Soul Reaver» colmará todas las esperanzas que podáis tener si ya conocéis el juego en sus otras versiones. Nosotros hemos jugado con una beta casi acabada, y podemos daros fe de las numerosas mejoras que va a disfrutar al pasar a los 128 bits. Trama y forma de juego se mantendrán (¿para qué ▶▶







❶ En el plano espectral también habrá duros enemigos, como éste, que absorberá nuestra energía como no seamos rápidos.
❷ La espada "Soul Reaver" se la robaremos a Kain en nuestro primer enfrentamiento con él, y será de lo más útil para acabar con nuestros enemigos de un solo golpe.
❸ No vamos a poder volar con nuestras destrozadas alas, aunque si podremos usarlas para planear hasta ciertos lugares.
❹ En todo momento podremos pasar a un punto de vista casi subjetivo para poder inspeccionar los distintos escenarios.
❺ Los juegos de luz que contemplaremos ante el fuego van a ser excepcionales, y completamente dignos de Dreamcast
❻ La destreza de Raziel con las armas no tendrá nada que envidiar a la que tiene el mismísimo Mitsurugi, el de «Soul Calibur».
❼ Cuanto más estrecho sea un pasillo, más posibilidades habrá de encontrar uno o más enemigos. Será importante no perder la calma y, sobre todo, que no nos rodeen.
❽ Los enormes escenarios del juego van a disfrutar de una vistosidad y claridad mucho mayor que en la versión para Playstation.

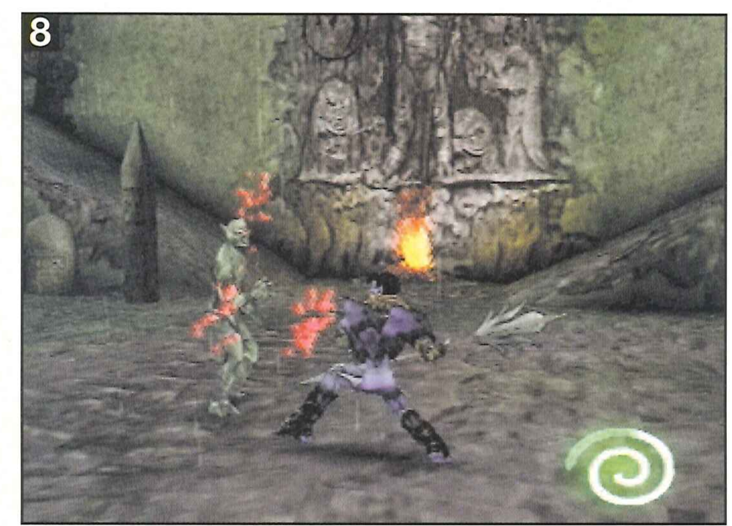
LAS CLAVES

SU ATRACTIVO ARGUMENTO. Como en el de una buena novela de terror gótico, «Soul Reaver» nos envolverá en una historia de sufrimiento y venganza, donde el misterio y el suspense se van a conjugar con maestría. Las grandes dosis de violencia del juego no lo van a hacer recomendable para los más jóvenes.

INQUIETANTE PUESTA EN ESCENA. Un entorno gráfico cuidado al detalle, con suaves texturas y unos efectos de luz sólo alcanzables en Dreamcast. El conjunto conseguirá un propósito específico: enlazarse con la propia trama y transmitirnos una inquietud como pocos juegos lo han hecho hasta ahora.

LA ENORME JUGABILIDAD. El control de Raziel ha sido perfeccionado en la versión de Dreamcast, adaptándolo al mando de la consola de Sega. Además, el ritmo del juego hará que podamos seguir su trama sencillamente, con lo que será difícil que lleguemos a algún punto en que nos atasquemos sin saber qué hacer.









▶▶ cambiar algo que es ya genial?), pero va a ser en el aspecto gráfico en donde el potente procesador de Dreamcast va a permitir una mayor solidez y claridad de los escenarios, con unas texturas mucho más suaves y unos efectos de luz en tiempo real estupendos. El control de Raziel será también más sencillo, al estar perfectamente adaptado al joystick analógico del mando.

Tened paciencia, porque dentro de muy poco vais a poder jugar con esta terrorífica maravilla. ■





❶ Algunas puertas, como ésta del fondo, sólo se abrirán si antes matamos a los vampiros que las guardan.
❷ Podremos llegar al final del juego sin entrar en la ciudadela, aunque sus tesoros harán recomendable que los visitemos.
❸ Este cementerio en ruinas no tiene buena pinta. Estamos seguros de que algún muerto va a salir de su tumba...
❹ El centro neurálgico de Nosgoth estará en el Pozo de las Almas Olvidadas, donde ya cayó Raziel una vez. Por aquí tendremos que pasar muy a menudo.
❺ Al comienzo del juego, un tutorial nos enseñará cómo mover bloques, algo muy necesario para resolver puzzles después.
❻ ¡Otro empalamiento! Raziel no se va a andar con remilgos con sus enemigos. Su sed de venganza será terrible.

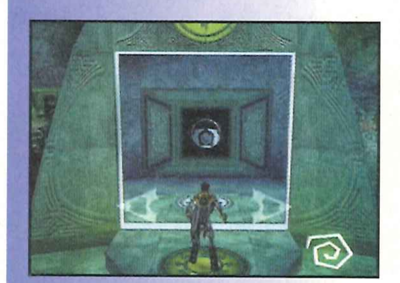
BUSCANDO VENGANZA



Para saciar su necesidad de venganza, Raziel tendrá que recorrer libremente los larguísimos escenarios que forman la tierra de Nosgoth.



Los combates contra los vampiros de los distintos clanes serán constantes. Recurriremos a empalamientos, fuego, o agua para acabar con ellos.



Estos portales dimensionales nos permitirán viajar rápidamente de unas zonas de Nosgoth a otras. Para poder usarlos habrá que activarlos antes.



En numerosas ocasiones tendremos que resolver puzzles, como colocar bloques en paredes, mover palancas, pulsar palancas o interruptores...

▶Compañía: **Crave** (www.craveentertainment.com) ▶Fecha: **Marzo** ▶Género: **Acción 3D**

Dragon´s Blood

Si aspiras a ser nombrado caballero, deberás luchar a espada contra un dragón "escupe-fuego". Ésta va a ser la oportunidad de tu vida para alcanzar la gloria... ¡o acabar asado a la parrilla!

Los programadores de Treyarch, en conexión con Crave Entertainment, se han puesto manos a la obra para realizar la continuación de «Die by the Sword», un antiguo éxito de PC que quizá los más veteranos conozcáis. Como viene siendo habitual, el juego cambiará de nombre en su mudanza a Dreamcast, confirmando también la intención de darle más frescura e introducir diversas novedades.



PARA DARLE FORMA A LA NUEVA HISTORIA se han apoyado en los relatos de J.R.Tolkien, el autor de "El señor de los anillos", con lo que nos espera una ambientación de lo más clásico. Habrá caballeros de espada y armadura, y también criaturas fantásticas de todas clases.

La trama nos llevará hasta una aldea de leyenda, aterrorizada por el mal despertar de un dragón tras un largo letargo. Cynric, el caballero del traje de hojalata, y Aeowyn, una bella hechicera, serán los encargados de intentar dar caza a la "lagartija" que asola su tierra, abriéndose paso a base de magias y espadazos por extensos escenarios en 3D.

Esta segunda parte no va a tener nada que ver con la primera en lo que se refiere al apartado gráfico, y es que los tiempos cambian que es una barbaridad. El potente corazón de la consola de Sega le permitirá mover una ingente cantidad de polígonos y texturas, con efectos muy detallados y bastante creíbles. Un primer contacto nos ha servido para apreciar la calidad del agua cayendo por una cascada o el haz de luz de las antorchas, pero también para dejarnos impacientes por que llegue pronto el momento de ponerle las pilas al dragón de marras. ■



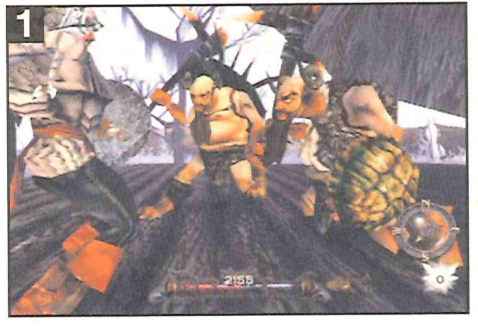


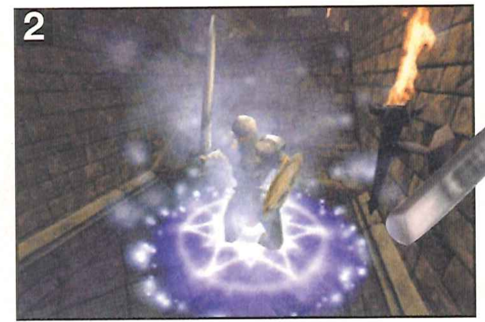




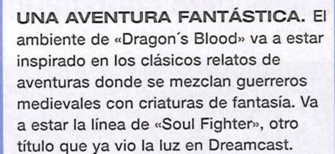


❶ Nuestro personaje contará con diferentes ataques especiales para aniquilar a las bestias que osen cruzarse en su camino. Algunos serán tan expeditivos como éste.
❷ Otro momento de lucha contra uno de los numerosos enemigos. Las cámaras se colocarán en la posición más adecuada para seguir perfectamente la acción.
❸ Las arañas estarán muy crecidittas en el universo de «Dragon´s Blood». Habrá que tener mucho cuidado con ellas.
❹ ¿Que os parece este genial efecto de luz, con el sol entrando por la ventana. Un detalle de calidad digno de Dreamcast.
❺ Un ser medio humano medio lagarto se nos viene encima con cara de cabreo. Mientras tanto, otro espera su turno detrás. Las batallas serán todas a vida o muerte.
❻ En el reino donde se desarrolla la aventura veremos criaturas de todas las estirpes. En esta captura tenéis a un orco que parece sacado de un cuento clásico.





LAS CLAVES

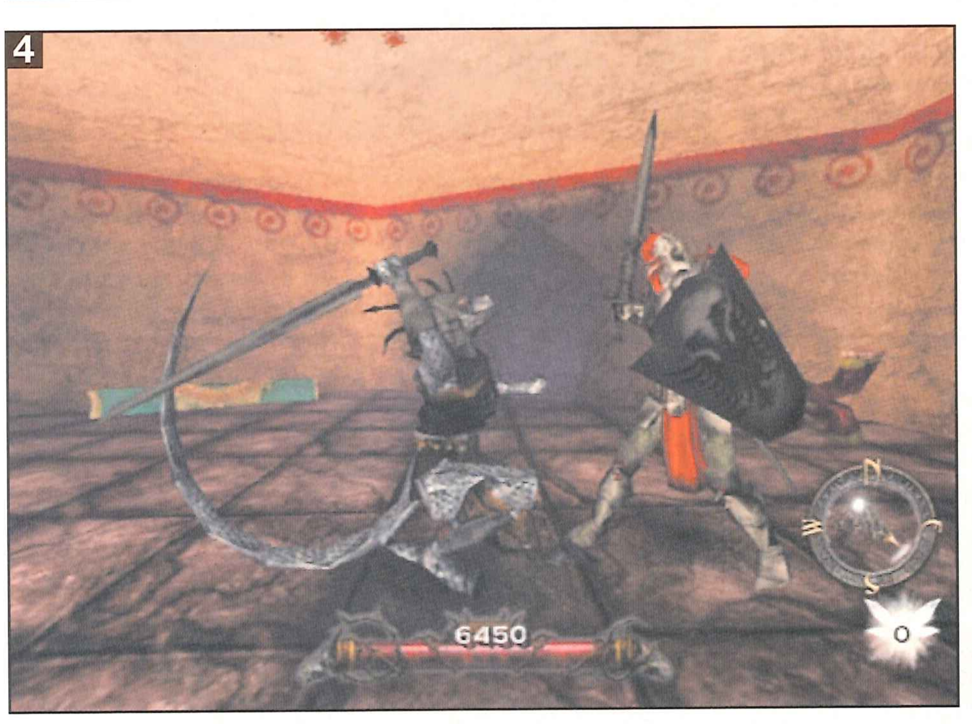


UNA AVENTURA FANTÁSTICA. El ambiente de «Dragon´s Blood» va a estar inspirado en los clásicos relatos de aventuras donde se mezclan guerreros medievales con criaturas de fantasía. Va a estar la línea de «Soul Fighter», otro título que ya vio la luz en Dreamcast.

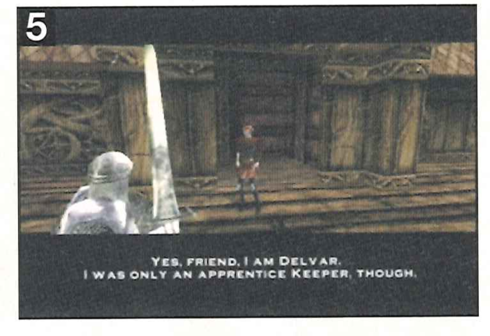
DOS PROTAGONISTAS. Podremos elegir a dos personajes, chico o chica, y los programadores están cuidando al máximo su aspecto. Combinarán unas generosas proporciones con animaciones de categoría, que les permitirán moverse con soltura por nuestra pantalla.

EL MAPEADO. Habrá que seguir con atención la variedad de los escenarios, ya que los quince niveles de la aventura se van a encuadrar en tres únicos sitios: bosque, pantano y montañas. ¿Serán suficientes para no caer en la monotonía?





❶ Los enemigos nos superarán en numero. Por si esto fuera poco, dispondrán de una inteligencia artificial considerable al atacar.
❷ La puerta tridimensional nos llevará a recónditos parajes y lugares remotos, donde deberemos desfacer entuertos caballerescos.
❸ Este amiguete será uno de los jefes finales con los que tendremos que luchar.
❹ La acción no nos dará ni un solo minuto de descanso en «Dragon's Blood».
❺ Los diálogos con los personajes secundarios serán de lo más habitual. Esperemos que la versión final esté traducida.
❻ La pantalla de selección de protagonista. Él será más fuerte, pero lento, y ella débil, pero muy ágil.
❼ La inteligencia artificial de los enemigos nos pondrá en serios aprietos.
❽ Un primer plano de Aeowyn, nuestra heroína, con un espadón como los que usan los "Jedi".









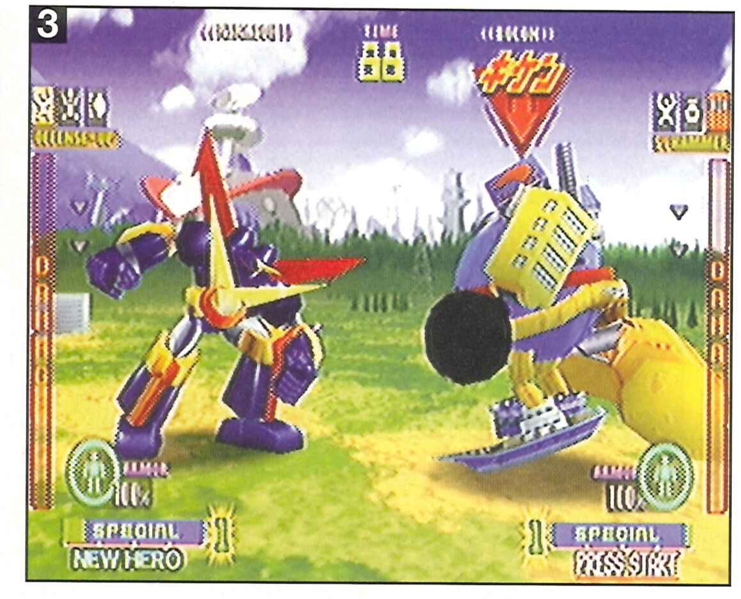
▶Compañía: **Capcom** (www.capcom.com) ▶Fecha: **Abril** ▶Género: **Lucha**

TechRomancer

Estos robots son tan grandes que como me descuide un poco, se salen de la tele. Menos mal que mi Dreamcast es incluso más grande que ellos, y tiene todo el poder necesario para contenerlos...







Es probable que muchos de vosotros conozcáis una serie de dibujos animados nipona que se hizo tremendamente popular en España a mediados de los años setenta: «Mazinger Z». Trataba de la eterna lucha entre el bien y el mal, pero con la particularidad de que los grandes protagonistas de la acción eran enormes robots que luchaban en todos los episodios por conseguir el dominio de toda la humanidad.

Más o menos esta misma idea de lucha sin descanso entre grandes ingenios mecánicos es la que va a utilizar la prolífica compañía Capcom en un nuevo juego de lucha, que va a responder al nombre de «Tech Romancer» (no nos preguntéis de donde viene el título. Sólo podemos deciros que allí en Japón el juego se llama «Kikaioh». ¿Qué os parece?).

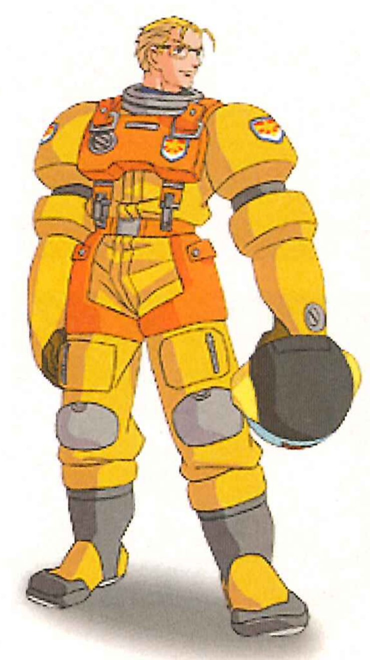
SE VA A TRATAR DE UNA NUEVA CONVERSIÓN de recreativa para Dreamcast, aunque a decir verdad, el arcade no llegó a llegar a nuestras queridas tierras hispanas, por lo que es probable que ni siquiera hayáis oído hablar de él a menos que seáis unos expertos en el tema.

Pero dejémonos de preámbulos y vayamos al grano, que para eso nos hemos reunido aquí. Veréis, el juego va a suponer una nueva incursión de Capcom en la lucha en 3D, algo que ya probó con el divertido y poco valorado «Power Stone».

«Tech Romancer» nos permitirá elegir de entrada entre 8 robots de unas 500 toneladas de peso y una altura como la de la torre Eiffel, para luchar en unos escenarios que van a reflejar bastante bien el descomunal tamaño de estos colosos.

Como novedad, no tendrán una barra de vida o energía, sino un contador de daños que, en este caso, deberemos evitar que se llene. No faltarán todo tipo de items, y el riesgo de perderlos todos si nuestro rival nos arrea un buen castañazo.

Cada engendro mecánico va a disponer de distintas habilidades, ▶▶







❶ La barra de vida típica se cambiará por una barra vertical que medirá los daños. Por eso, en vez de vaciarse se llenará.
❷ Una estación espacial puede ser un marco perfecto para un enfrentamiento entre poderosas máquinas como éstas.
❸ El robot de la izquierda se llama Kikaioh (el nombre del juego en Japón) y tendrá un sospechoso parecido con Mazinger Z.
❹ No podréis negar que su aspecto será, al menos, "exótico". ¡Y cómo pegan los tíos!
❺ Golpes especiales a base de rayos. Una buena opción para luchadores de hojalata.









▶▶ y como algunos saltarán o podrán volar, esto hará que también varíen las técnicas de ataque y defensa.

UN PUNTO IMPORTANTE DE LOS JUEGOS de Capcom siempre ha sido la poderosa personalidad de sus protagonistas, y «Tech Romancer» no va a ser una excepción, porque cada robot estará dirigido por un piloto de lo más simpático. Yumeno Daichi, Reika, o Pollialm de Pollintein serán algunos de ellos, y todos aparecerán en las secuencias y diálogos al más puro estilo manga que veremos antes y después de cada combate.

Esta estética tan japonesa va a ser la que predomine también en el resto de los gráficos, con lo cual «Tech Romancer» se perfila como uno de esos títulos que quizá no lleguen a un público masivo, pero que siempre encuentra un hueco en el corazón de los enamorados de todo lo que nos llega del país del sol naciente. Si pertenecéis a ese club tan selecto, estáis de suerte. ■

❶ No me gustaría nada ser vecino de uno de los edificios que se ven en esta imagen.
❷ Los robots también podrán usar armas, como la katana que lleva éste de la imagen.
❸ Las pantallas son del juego japonés, pero no os asustéis, que aquí tendremos una versión traducida, al menos, al inglés.
❹ En cuanto se descuide, le lanzo los puños y dejo viuda a su señora esposa.
❺ También habrá un contador que nos permitirá hacer golpes especiales.
❻ Las secuencias entre combates le darán un toque muy manga al desarrollo.







¡EN BUSCA DEL ITEM!

En cualquier momento del combate van a aparecer unos items que se quedarán flotando durante un tiempo en espera de que uno de los dos luchadores lo coja. Habrá unidades de reparación de daños, incremento de nuestro poder de defensa o ataque, potenciadores de la velocidad, etc.



LAS CLAVES

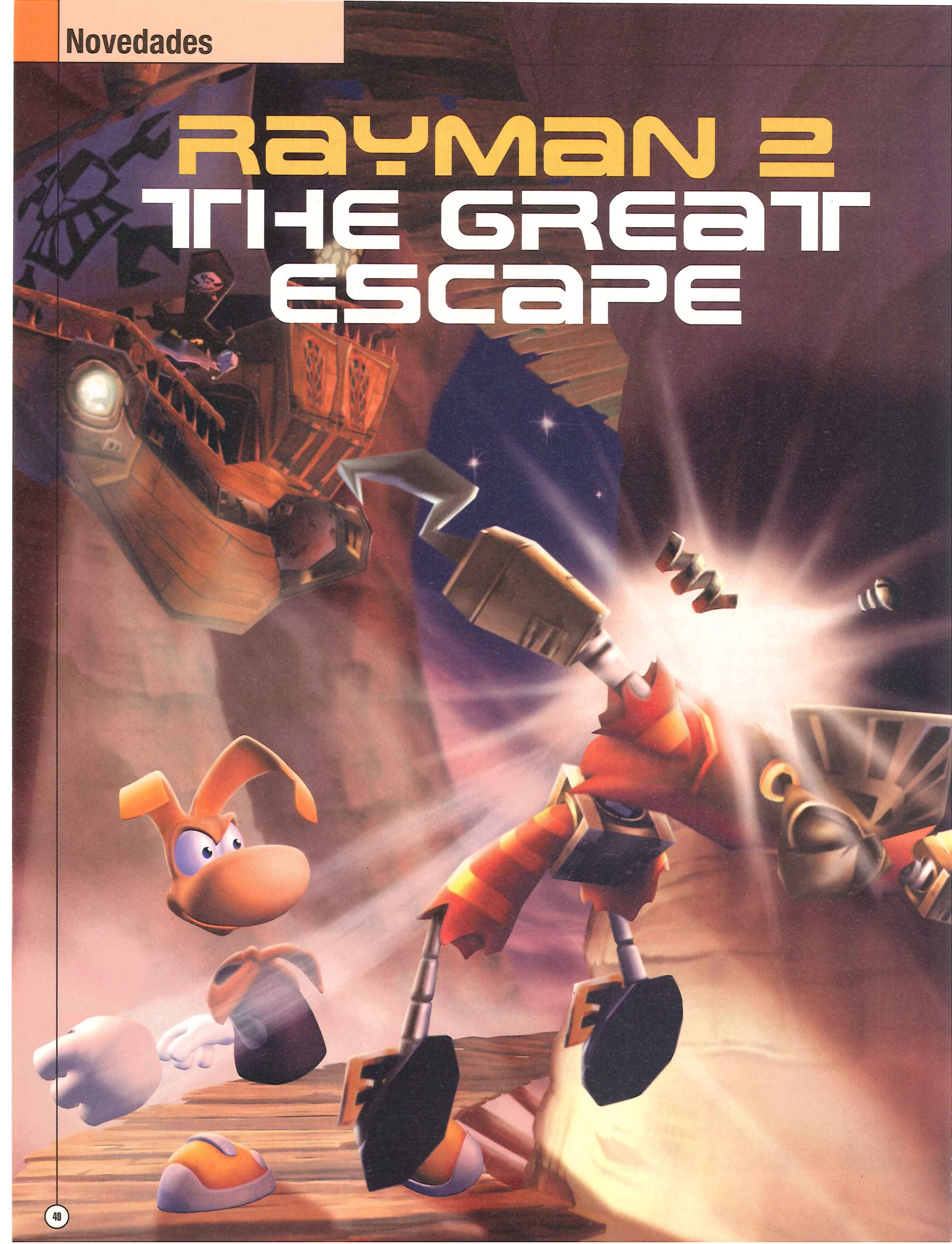
OTRA INCURSIÓN DE CAPCOM EN LAS 3D. Esta compañía no para de lanzar juegos de lucha en Dreamcast y este título se va a apartar de su línea característica de las dos dimensiones.

UNA HISTORIA MUY ANIMADA. Todos los combates vendrán precedidos por unas secuencias de dibujos y diálogos, tejiendo así una verdadera historia para cada robot protagonista.

GARANTÍA DE DIVERSIÓN. La incansable experiencia de Capcom en el género es aval de diversión en los juegos que nos ofrece. Habrá que ver lo que puede ofrecernos «Tech Romancer».



RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE



Aquí llega Rayman, el personaje que vive en la frontera entre el videojuego y las **pelis de dibujos animados.**

- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Compañía: **UBI SOFT** www.ubisoft.es
- Distribuidora: **UBI SOFT** www.ubisoft.es
- Visual Memory: **SÍ**
- Internet: **SÍ**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Tras la demostración de poderío que hizo Sonic en su lujosa aventura para Dreamcast, las plataformas habían perdido impulso en nuestra consola. Parecía como si nadie se atreviese a hacerle sombra al erizo de Sega, quizá porque su juego había puesto el listón muy alto.

HA TENIDO QUE VENIR RAYMAN, otro de los pesos pesados del género, para animar de nuevo el cotarro. Y lo ha conseguido con una receta que nunca falla, pero que al mismo tiempo es muy difícil de conseguir: poner unos gráficos de muchos quilates al servicio de una imaginación desbordante.

Los programadores de «Rayman 2» han situado la acción en un universo de fantasía, que nos transporta a un conjunto de escenarios donde el virtuosismo gráfico es equiparable al de las mejores películas de dibujos animados. Para su diseño se han combinado una brillante paleta de colores y unas texturas suaves como la seda con una resolución ▶▶

INTELIGENCIA CONTRA LOS JEFES FINALES









Los jefes de fase nos ponen las cosas difíciles, porque vencerles no es sólo cuestión de fuerza. También hace falta inteligencia para descubrir la rutina que les tumba.



Las pirañas con las que se encuentra Rayman muestran una espléndida higiene dental.



¡Un interruptor! Vaya, al final es cierto que no todo se limita a saltar plataformas.









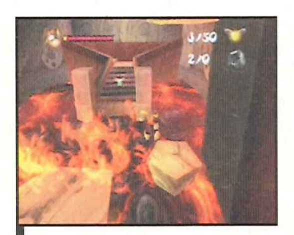


El arma principal de Rayman son unas bolas de energía que lanza contra sus enemigos. Podemos fijar al malo de turno para tenerlo siempre en el punto de mira y girar en torno suyo.



En este pequeño escenario se concentra toda la fantasía del universo de «Rayman 2». Desde aquí accedemos a las diferentes fases del juego, que podemos volver a visitar cuantas veces queramos en busca de los items que nos hayamos dejado por el camino y necesitemos para poder seguir adelante.


La llegada de Rayman a nuestra consola es una magnífica noticia para todos los aficionados a las plataformas. Sonic y él forman un equipo de lujo, y la calidad que demuestran sus respectivas aventuras hacen que el género quede muy bien representado.


Rayman usa sus orejas para planear y no acabar asado a la parrilla en la lava del volcán.

Las fases de bonus son una de las principales novedades que incluye la versión de «Rayman 2» para Dreamcast. No es que no existieran antes, sino que ahora Ubi Soft ha incluido algunas nuevas en las que pueden participar hasta cuatro jugadores de forma simultanea.

▶▶ gráfica excelente.

No estamos exagerando. Visitar niveles como los que se desarrollan en el volcán, con ríos de lava corriendo junto a nosotros, es una experiencia que ningún jugón amante de la calidad visual debería perderse.

El derroche de creatividad alcanza también a la "fauna" que desfila por la aventura, y no hay más que ver la pinta que gasta Rayman para que nos hagamos una idea del aspecto de sus colegas.

Quizá su apariencia infantil no convenza a los que buscan juegos más adultos, pero los personajes tienen una magia especial, arropada por un argumento muy imaginativo, que "cose" las diferentes fases con la ayuda de numerosas secuencias de animación. Además, la traducción de los textos nos permite entender todo lo que ocurre sin tener que pedir socorro al dichoso diccionario de inglés.

CUANDO RAYMAN SE PONE EN ACCIÓN, saltar de plataforma en plataforma se convierte en su ocupación principal, pero desde luego no es la única. El tío es un héroe preparado para la vida moderna, y por eso no teme enfrentarse a retos de otro tipo: lo mismo pilota un cohete que practica el esquí acuático, y si la cosa se pone seria, tampoco se corta a la hora de pelear (aunque tenga que pensar cómo vencer a los jefes finales).

Esta estimable variedad de situaciones es otro de los puntos fuertes de «Rayman 2», que siempre nos guarda alguna sorpresa para la siguiente fase que vayamos a afrontar. Pero no iría a ninguna parte sin la colaboración de una amplia gama de movimientos ▶▶


Las hojas de ahí enfrente se balancean con mucho peligro. ¿Podremos llegar al otro lado?


En esta fase, Rayman tiene que subir aprovechando las corrientes de aire.

LOS VEHÍCULOS DE UN HÉROE PLATAFORMERO

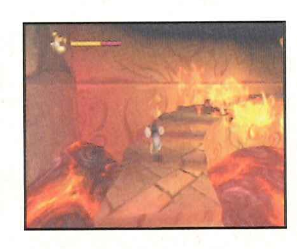

Subido en el veloz "obús con patas", Rayman recorre esta fase a toda velocidad. ¡Cuidado con las curvas!


Turno para el cohete a reacción. No tiene frenos, así que los reflejos deben estar siempre en guardia.


Esta vagoneta corre sobre un rail, y tenemos que ir rotándola 360º para evitar todo tipo de obstáculos.


Un pantano es un buen sitio para hacer esquí acuático. Eso sí, mucho cuidado con chocar contra aquel poste.









DE TURISMO POR ESCENARIOS DE DIBUJOS ANIMADOS

Los distintos mundos que visitamos durante la aventura nos permiten admirar algunos de los escenarios más bonitos que hemos visto hasta ahora en un juego de Dreamcast.

Estos que veis aquí son una pequeña muestra, pero sirven para admirar la fantasía de su diseño, y para dejar constancia del colorido y la suavidad de las texturas utilizadas.

¡Habrá fases en Internet!

Ubi Soft va a aprovechar la conexión a Internet de nuestra consola para poner en la red dos fases exclusivas de «Rayman 2», aunque no van a ser accesibles desde el inicio. Para poder entrar en ellas tendremos que reunir un número determinado de lums, los ítems que abundan por el juego.



Los efectos de las ondas del agua son una buena prueba de la calidad técnica del juego.



En algunos niveles, la cámara se aleja automáticamente para darnos una perspectiva mejor.



Rayman no sólo sabe nadar. También es capaz de sumergirse y bucear en el fondo de los estanques. Para no ahogarnos tenemos que aprovechar el aire que contienen las burbujas como esa de ahí arriba.



▶▶ que refuerzan la jugabilidad. Rayman puede saltar, disparar, nadar, bucear y hasta utilizar sus orejas para planear a modo de helicóptero. Además, el control siempre está de nuestro lado, y nos permite fiarnos de su capacidad para sacarnos de las más situaciones más delicadas.

AL FINAL, TODAS ESTAS VIRTUDES hacen de «Rayman 2» un juego de plataformas de notable alto, que se presenta como un rival muy digno para el genial «Sonic Adventure».

En nuestra opinión, si no consigue mover del primer puesto al puercoespín azul es por una razón principal: pese a que cuenta con una base técnica excelente, y a que derrocha imaginación en todas las fases, creemos que a su desarrollo le falta ese punto de chispa que distingue a los mejores, y que le impide transmitir toda la emoción que nos ofrecen las grandes aventuras.

De todas formas, este último defectillo no nos impide reconocer la enorme calidad de nuestra versión de «Rayman 2», sin duda la mejor de todas las que han aparecido hasta ahora.

Los amantes de las plataformas pueden sentirse satisfechos con el trabajo realizado por Ubi Soft. ■



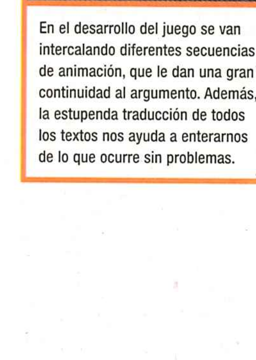




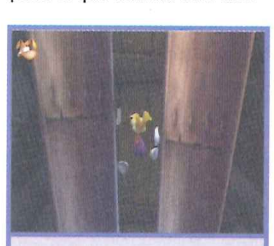




Los peligros acechan a la vuelta de cada esquina. La situación está que arde...



En el desarrollo del juego se van intercalando diferentes secuencias de animación, que le dan una gran continuidad al argumento. Además, la estupenda traducción de todos los textos nos ayuda a enterarnos de lo que ocurre sin problemas.



Rayman puede hacer todo tipo de movimientos, ayudado siempre por un excelente control. Además de correr, saltar y disparar, nuestro héroe también es capaz de colgarse de lianas, nadar, planear, bucear bajo el agua o escalar una pared como demuestra en esta pantalla.



La misión de Rayman en el juego es liberar a todos los globox que están cautivos en cada fase, una misión digna de los héroes más grandes. La verdad es que, viendo la cara de no haber roto un plato en su vida que tiene nuestro amigo, parece mentira que sea capaz de enfrentarse él solito a una aventura así.

▲ Nos encanta: Los gráficos son preciosos, y el argumento está muy elaborado. Las fases de Internet también son un puntazo.

▼ Podía haberse mejorado: Un empujoncito jugable para darle más emoción le habría situado a la altura de «Sonic Adventure».

Valoración

Imaginación y técnica se dan la mano en el juego de Ubi Soft. Con un poco más de garra en su desarrollo sería de sobresaliente.

8

DEADLY SKIES

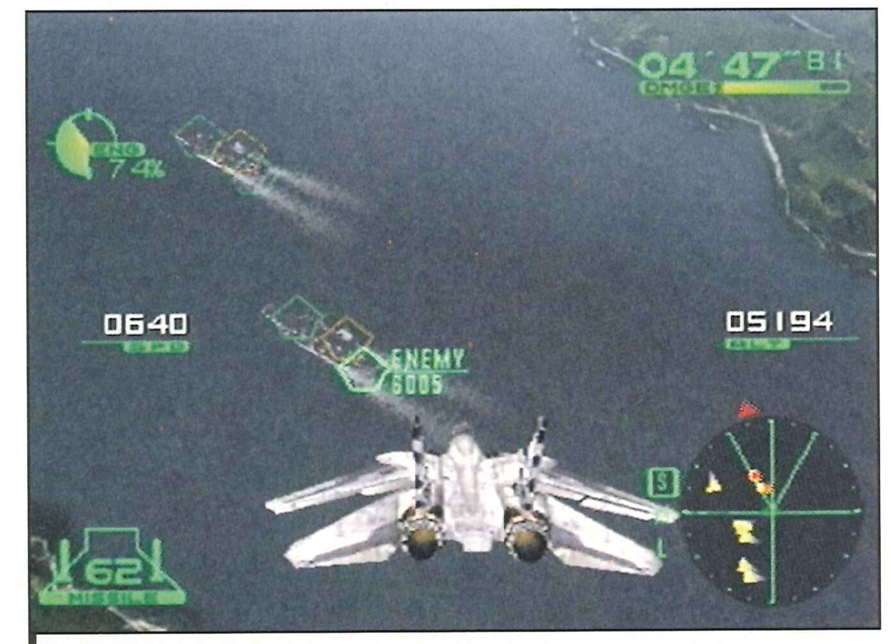
Mi novia va a alucinar cuando me vea. Con sólo un par de horas de vuelo ya **soy mejor piloto** que Tom Cruise.

- Tipo de juego: **SIMULADOR AÉREO**
- Compañía: **KONAMI** www.konami.com
- Distribuidora: **KONAMI** www.konami.com
- Visual Memory: **SÍ (14 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **9.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Aunque hemos bautizado a «Deadly skies» como un simulador aéreo, la verdad es que simular, lo que se dice simular, simula poco. No vayáis a pensar que éste es como los típicos juegos de PC, en los que nos tenemos que leer un manual del grosor de la Biblia sólo para conseguir despegar.

DE HECHO, AQUÍ NUNCA SE DESPEGA, ni se aterriza. En todas las misiones partimos con el avión en el aire, y así nos evitamos unas complicaciones que este título no busca en absoluto. Se trata más bien de un juego de apunta y dispara a todo lo que se "menea", con el aliciente de que nos deja ponemos a los mandos de los aviones de guerra más sofisticados del planeta.

Con ellos afrontamos unas misiones interesantes y de lo más variado, que consiguen engancharnos desde el primer momento. Las hay de todo tipo, y los objetivos que nos asignan pasan por derribar aviones enemigos, atacar bases en tierra, servir de escolta para aviones ▶▶



La flota del Pacífico Norte al completo. Destructores, portaaviones y fragatas van navegando sin sospechar lo que se les viene encima. ¡Ya pueden ir poniéndose los chalecos salvavidas antes de saltar por la borda!.



A veces el Sol nos ciega y no nos deja ver a los enemigos.



La reproducción gráfica de los aviones es excelente.





DE COMPRAS POR EL HANGAR



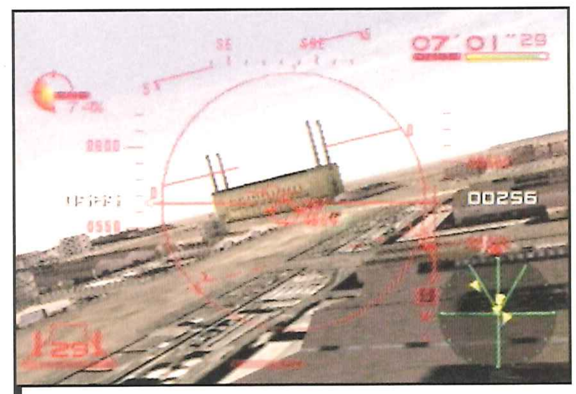
En «Deadly Skies» podemos pilotar hasta 30 aviones de combate (éste es un Mirage 2000), aunque no todos están disponibles desde el inicio.



Completando con éxito los objetivos, recibimos dinero con el que podemos comprar más y mejores aeronaves. ¿Qué os parece un F-14?



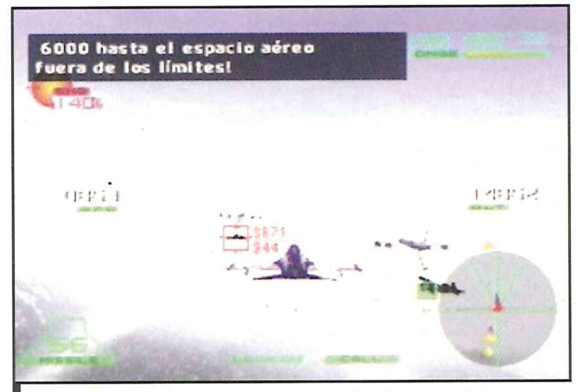
Cada avión tiene diferentes características de velocidad, movimiento, potencia y defensa. Este Phantom ya se usó en la guerra de Vietnam.



Ésta vista subjetiva es la que más nos ha gustado. Ofrece todos los datos en pantalla para llevar a cabo la misión, no se mueve un solo polígono de su sitio, y es la que da una mejor impresión de vuelo.





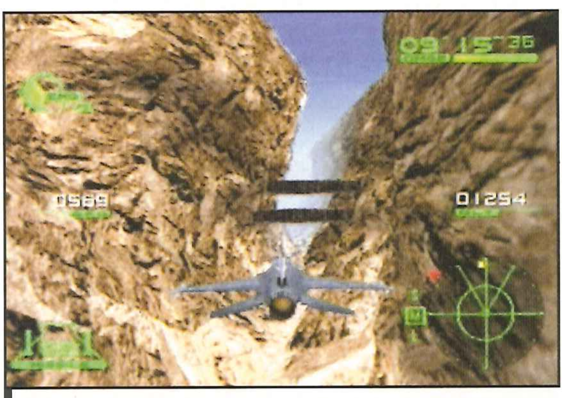


¡Vaya, parece que hasta en el aire hay hora punta! Tres enemigos en pantalla, más otros dos detrás nuestro, según nos indica el radar. La misión es derribar al líder sin invadir el espacio aéreo del país vecino.





Esta vista trasera de la cola de nuestro avión, a modo de espejo retrovisor, es especialmente útil cuando los cazas enemigos se ponen a "rebufo" nuestro, dispuestos a mandarnos directos al otro barrio.



Aquí el objetivo es pilotar entre las paredes de un desfiladero hasta llegar a la base enemiga, donde las defensas antiaéreas nos lo pondrán muy complicado. ¿Habéis visto las texturas de la montaña?

▶▶ de pasajeros, o incluso interceptar a un tren, entre otras muchas.

EL CONTROL, COMO NO PODÍA SER MENOS, resulta muy sencillo, y nos da un perfecto dominio de nuestro caza combinando el joystick analógico y los dos gatillos. Sin embargo, los creadores tendrían que haber puesto el mismo empeño en dotar al juego de una sensación de vuelo acorde al buen control. Aquí el GD-Rom de Konami cojea un poco, ya que la vista trasera de la aeronave no transmite la impresión de estar volando, sino más bien la de flotar sobre el campo de batalla. Este defecto se soluciona usando la vista subjetiva, que nos ofrece la ventaja de que permite centrar mejor el objetivo.

Lo que sí está realmente bien conseguido es el diseño de los escenarios y los movimientos en vuelo de los enemigos. Se han utilizado unas texturas acertadas, y no se aprecian saltos de polígonos por ningún sitio. Además, la trayectoria de los misiles y las explosiones son bastante creíbles.

En definitiva, es posible «Deadly Skies» no sea un simulador muy sofisticado, pero el estilo más arcade de su acción invita a disfrutar de las misiones como un... bueno, como un piloto de cazas de combate. ■

▲ **Nos encanta:** El gustito que da derribar a los enemigos. Las texturas de los escenarios están tratadas magistralmente.

▼ **Podía haberse mejorado:** La sensación de vuelo en la vista trasera deja mucho que desear: parece que el avión está flotando.

¡A SUS ÓRDENES, MI COMANDANTE!



En el juego debemos tener siempre en cuenta las ordenes que llegan desde nuestra base. Se trata de ir directamente a por los objetivos marcados, sin temer a las posibles defensas antiaéreas del enemigo. La traducción de los textos sirve de gran ayuda para tener bien clarito cuál es la misión a cumplir.

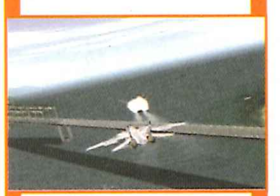
OPERACIÓN: ACOSO Y DERRIBO DEL ENEMIGO



Nos acercamos a un barco rival volando a baja altura, para no ser detectados por su radar. ¡Ya está a la vista!



Fijamos el objetivo y le enviamos nuestra tarjeta de visita: ¿qué tal le sentarán estos misiles inteligentes?



¡BINGO! Los proyectiles han hecho impacto, y el buque queda envuelto en llamas. Bonitos fuegos artificiales.



Mantenemos nuestro avión a poca altitud, porque no hay que confiarse. Podría haber cazas de apoyo en la zona.



No aparece en el cielo su escolta, así que hacemos un otro ataque en picado para mandarlo al fondo del mar.

Valoración

Un juego de aviones bastante simple, que no se mete a fondo en la simulación del pilotaje, pero resulta muy entretenido.



EVOLUTION

¡Ya era hora de que llegase un **juego de rol** a nuestra consola! A ver si a partir de ahora el género "evoluciona".

- Tipo de juego: **ROL**
- Compañía: **STING**
- Distribuidora: **UBI SOFT** www.ubisoft.es
- Visual Memory: **SÍ (8 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **INGLÉS**

¡Por fin! Varios meses después de que os diéramos la preview de «Evolution», Ubi Soft se ha decidido a ponerlo a la venta. Una noticia fantástica, sobre todo porque estamos ante el primer RPG que aterriza en nuestra consola.

El argumento está centrado en la figura de Mag Launcher, un chavalín descendiente de una familia de aventureros al que se le ha metido entre ceja y ceja descubrir el misterio de una antigua reliquia sagrada llamada Cyberframe. Lo malo del asunto es que la Armada Imperial está detrás del mismo objetivo, y como os podéis imaginar, el lío no tardan en montarse.

Tomando como punto de partida nuestra aldea, nos toca cumplir las diferentes misiones que nos asigna una organización llamada "la sociedad", que además tiene el bonito detalle de darnos una parte del Cyberframe de marras al superarlas.

Como es habitual en este tipo de juegos, nuestro héroe no viaja solo. Le acompañan Linear, su amiga del alma, su mayordomo (está bien esto de salir de aventura con un criado a nuestro servicio), y otros dos personajes que se le unen por el camino.



Este enorme bicharraco le quitado a Pepper 270 puntos de vida de un plumazo. Los iconos de la parte superior derecha de la pantalla nos indican cuándo es nuestro turno para poder responder al ataque.







Esta es la sede de "la sociedad", donde nos dan las instrucciones para nuestra siguiente misión. Como veis, los textos están en inglés, aunque por fortuna éste no es un RPG con demasiados diálogos.

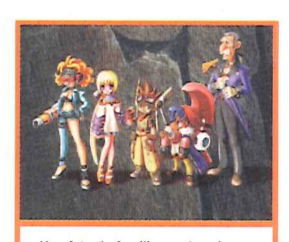
EL APARTADO GRÁFICO DE «EVOLUTION» llama la atención de entrada gracias a una intro muy correcta, y a detalles de calidad como las rotaciones de cámara, que podemos manejar a nuestro antojo para tener siempre el ángulo de visión idóneo.

Los personajes, por su parte, se ajustan a la típica estética manga, cabezones y con ojos grandes, y sus animaciones son fluidas.

También el colorido general resulta agradable, pero pasada la sorpresa inicial nos damos cuenta de que este título podría haber dado más de sí visualmente. Sus nueve fases se dividen en diez niveles cada una, pero los escenarios resultan "sosetes" y repetitivos.


Este es el idílico pueblecito donde vivimos. Aquí la cámara se eleva para seguir la acción.

Además, al no haber puzzles, gran parte del desarrollo depende de ellos, y termina siendo aburrido recorrerlos todo el tiempo. Los programadores han ▶▶


Una foto de familia con los cinco protagonistas de «Evolution». Cada uno tiene sus propias armas y comportamiento en la batalla, aunque Mag Launcher es el líder indiscutible de todos ellos.





«Evolution» tiene su página web oficial, que recoge todo lo que queramos saber sobre el juego. Allí hay una guía de estrategia para ayudarnos en los combates, así que puede ser interesante que os deis una vueltecita por ella. Aviso: como era de esperar, todo su contenido está en inglés.

LOS ENCUENTROS CON LOS JEFES FINALES





Dos enormes jefes de final de fase. Para derrotarlos tenemos que utilizar toda la experiencia adquirida anteriormente.

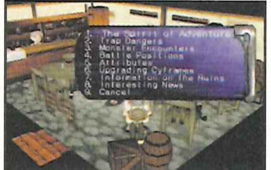


Estos círculos azules son zonas de descanso en las que podemos salvar el avance.



Todos nuestros adversarios son criaturas muy al estilo de los dibujos japoneses. Hay ratas, escarabajos, guerreros zulúes y otros muchos más que ya iréis descubriendo. Aunque su aspecto es graciosillo y hasta infantil, la verdad es que gastan muy "mala leche", y nos ponen en aprietos a la mínima oportunidad.





En el pueblo podemos hacer negocios en estas tiendas de compra-venta de items.



Los ataques y las magias que podemos utilizar en las batallas tienen unos efectos espectaculares. Con ellos y con el sistema de combate, que nos permite situar en distintas posiciones a nuestros personajes, la victoria no se escapa.



▶▶ incluido una opción que cambia de posición a los enemigos cada vez que volvemos a una mazmorra, pero... ¿para qué sirve visitarla de nuevo? ¡¡si lo que queremos es no tener que pasar por allí otra vez!!

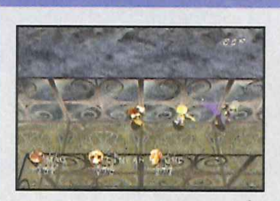
LA SALSA DEL JUEGO SE CENTRA en los combates, y aquí sí que os garantizamos que la cosa mejora bastante, y puede llegar a enganchar. Las peleas por turnos le dan un componente táctico que consiste en poder ubicar a nuestros personajes en distintas posiciones. Delante hacen más daño, pero se exponen al fuego enemigo, y lo contrario sucede cuando los situamos más atrás.

A medida que subimos el nivel de experiencia de los personajes podemos hacer unos sorprendentes ataques especiales. Sin embargo, no esperéis nada especial de los items que compráis en las tiendas, porque ese es un aspecto que «Evolution» ha dejado bastante olvidado.

Y olvidada ha quedado también la traducción al castellano, así que aquí os esperan un montón de textos de pantalla en inglés. Como consuelo, al menos os podemos decir que existen pocos diálogos, y que a poco que cojamos el sentido de lo que nos dicen es posible avanzar sin complicaciones.

Visto lo visto, «Evolution» no destaca precisamente por su profundidad de juego. Se trata de un RPG sin grandes pretensiones, al que le falta bastante para llegar al nivel de las grandes epopeyas del género. En este momento, su mayor baza radica en ser el único juego de rol que ha llegado a Europa, así que puede servir de aperitivo para los más aficionados hasta que lleguen títulos con más entidad. ■

RECORRIENDO LAS MAZMORRAS







Los escenarios de «Evolution» son demasiado repetitivos. Consisten básicamente en interminables pasillos que desembocan en salas donde nos esperan los enemigos para darnos guerra. Aunque los programadores han introducido un sistema para que nuestros rivales cambien de situación aleatoriamente, la verdad es que recorrerlos termina siendo bastante aburrido.

▲ Nos encanta: El desarrollo de las batallas, las rotaciones de la cámara y la simpatía de todos los personajes del juego.

▼ Podía haberse mejorado: El hecho de no estar traducido al castellano, y la escasa variedad de los escenarios.

Valoración

«Evolution» combina grandes aciertos con defectos importantes. Se queda en un nivel bastante discreto para lo que esperábamos.



4 WHEEL THUNDER



Lo de usar el transporte público está bien, pero ¿quién se **mete en el metro** teniendo unos coches como éstos?

- Tipo de juego: **VELOCIDAD**
- Compañía: **KALISTO** www.kalisto.com
- Distribuidora: **INFOGRAMES** www.es.infogrames.com
- Visual Memory: **SÍ (18 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **INGLÉS**



De nuevo estamos ante un título que se encuadra dentro del género que más se prodiga en Dreamcast: la velocidad.

«4 Wheel Thunder» llega hasta la parrilla de salida de nuestra consola tras recorrer un largo trayecto, que parte de la compañía francesa Kalisto y continúa hasta Infogrames, parando por el camino en casa de Midway.

SE TRATA DE UN JUEGO DE CARRERAS que busca su inspiración en la calidad gráfica de «Sega Rally 2», junto al carácter trepidante de «Speed Devils». Lo que sale de ahí es un espíritu muy arcade, no exento de algunos detalles de clase.

Nos ponemos al volante de un variado grupo de vehículos con tracción a las cuatro ruedas, desde jeeps, y buggies hasta deportivos o "monster truck", que corren tanto en circuitos interiores como al aire libre. Todos los recorridos están situados en puntos distintos del planeta, y aparecen llenos de atajos y bifurcaciones, con lo que cada vuelta puede resultar distinta a la anterior.

Si echáis un vistazo a las imágenes que os hemos preparado apreciaréis la calidad gráfica que nos ofrece «4 Wheel Thunder». A la fenomenal solidez de los escenarios hay que sumarle un importante ▶▶

▲ **Nos encanta:** Los gráficos son muy sólidos, y muestran una gran resolución. La suspensión de los vehículos está muy bien tratada.

▼ **Podía haberse mejorado:** La absoluta necesidad de nitros para estar a la altura de nuestros rivales no favorece la jugabilidad.


En los circuitos bajo techo hay más nitros, así que ganar es más fácil que en los abiertos.

¿Y SI ENTRE CARRERAS PRUEBAS FORTUNA?



En modo Campeonato el dinero es muy importante, porque podemos comprar mejoras para nuestro vehículo. Al finalizar algunas carreras tenemos la opción de jugarnos nuestras ganancias en una máquina tragaperras, aunque os aconsejamos que no arriesguéis demasiado. Al igual que en la vida misma, es más fácil perder que ganar...


Los circuitos están llenos de atajos. ¿Vamos de frente o seguimos a nuestro rival?

COMPARA Y ELIGE EL MEJOR



Los deportivos son vehículos rápidos y con una estabilidad bastante aceptable.



Los jeep son todo potencia, pero tienen poco agarre. En las curvas derrapan mucho.



Estos buggies corren que se las pelan, aunque su escaso peso les hace muy inestables.



Los "monster truck" tienen una estabilidad a prueba de bomba, pero son lentísimos.



«4 Wheel Thunder» incluye una opción para participar en duelos cara a cara contra otro jugador, sin más coches en el circuito. Técnicamente es similar al modo individual, pero la diversión se divide entre dos. Lástima que no puedan jugar cuatro conductores.



Los fondos tienen una solidez extraordinaria, y la sensación de velocidad es muy buena.



La suspensión independiente de cada rueda proporciona una sensación de realismo estupenda, sobre todo en los vehículos más ligeros. Se adaptan al relieve del circuito casi como un guante.

TRES CÁMARAS, TRES PUNTOS DE VISTA







En cualquier momento de la carrera podemos elegir entre tres perspectivas diferentes. Hay una interior y otras dos muy parecidas, que siguen la carrera desde fuera.



No hay posibilidad de perderse con carteles luminosos del tamaño del que se ve aquí.



La respuesta del vehículo es distinta según el tipo de terreno por el que corremos.









La "turbo-dependencia" es el principal defecto que le hemos encontrado a «4 Wheel Thunder». Sin estos ítems es casi imposible ganar las carreras, así que tenemos que utilizarlos en los momentos indicados. Por fortuna, siempre están en el mismo sitio.

Los circuitos al aire libre son muy largos. Se tardan varios minutos en dar una sola vuelta.

▸▸ factor, que es la gran sensación de velocidad que nos proporcionan los 60 fps. corriendo con total suavidad.

El acertado tratamiento de la física de los coches, con una suspensión que varía en cada modelo dependiendo de su peso, el tipo de rueda, etc., redondea el poderío del apartado técnico.

TANTO EN EL MODO ARCADE como en el modo campeonato encontramos tres oponentes dotados de una buena inteligencia artificial, que hace que se nos echen encima para obstaculizarnos en cuanto nos descuidamos. Gracias a la sencillez de un control bastante correcto, sortear estas dificultades no parece demasiado complicado.

También es cierto que tres rivales no son muchos, pero es que ganarlos no es fácil, ya que partimos con un coche bastante más lento que los suyos. Esto provoca una exagerada dependencia de los "nitros", el principal defecto del juego, porque al final nuestro objetivo en las carreras es más ir en busca de estos items que pensar en lo que están haciendo los otros participantes.

También existe la opción de comprar mejoras para nuestro coche, pero como nos hace falta el dinero que nos dan cuando ganamos, estamos ante una pescadilla que se muerde la cola.

De no existir este fallo, «4 Wheel Thunder» sería uno de los mejores juegos de carreras para Dreamcast. Con él se convierte en un título muy aceptable, pero que deja el sabor agridulce de que podría haber llegado mucho más lejos. ■



Sólo tenemos tres rivales, pero en el modo Arcade únicamente pasamos si llegamos primeros.



No es extraño que nuestros competidores intenten obstaculizarnos cuando activamos el turbo: si no los adelantamos rápido, los estaremos empujando hasta que se nos acabe la velocidad máxima.



Valoración

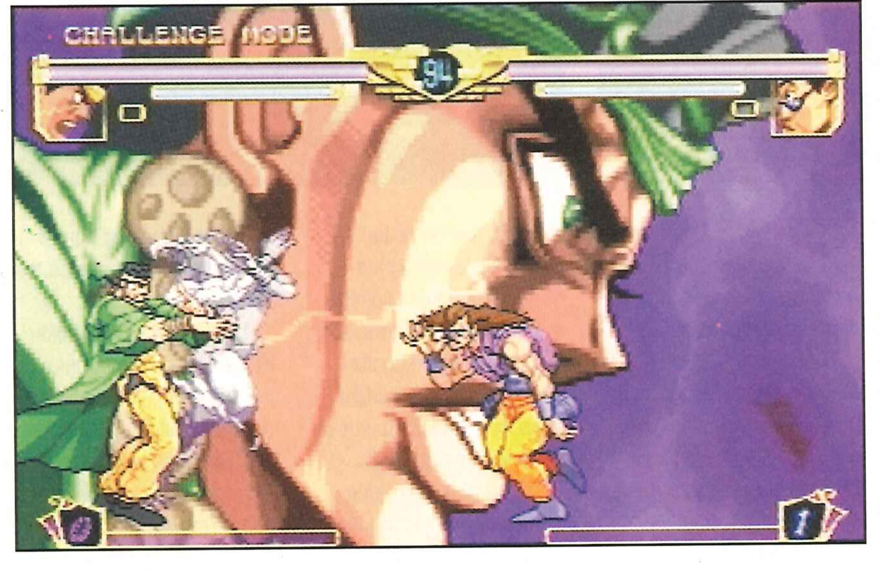
Un juego con buenos gráficos y un espíritu muy arcade. Si le hubieran puesto más emoción a las carreras estaría más arriba.



JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Saca tus manga del cajón donde los guardas, porque en ellos está el origen del **último beat'em up** de Capcom.

- Tipo de juego: **LUCHA 2D**
- Compañía: **CAPCOM** www.capcom.com
- Distribuidora: **VIRGIN** www.virgin.es
- Visual Memory: **SI (4 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **INGLÉS**

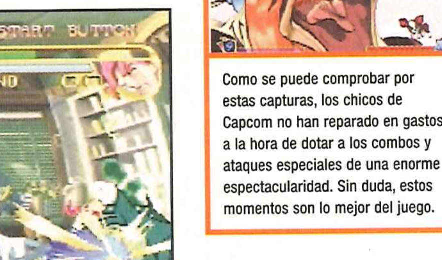


Capcom continúa bombardeándonos con títulos de lucha en 2D. Su penúltimo fichaje, «Jojo´s Bizarre Adventure», está basado en uno de los manga más populares allá por tierras niponas, ideado por Hirohiko Araki.

YA EN ESTE PRIMER PUNTO encontramos un escollo importante, porque se nos antoja algo difícil que una historia prácticamente desconocida para la mayor parte del publico occidental tenga igual tirón que otros compañeros de género.

En cualquier caso, lo que sí abunda es gente a la que le mola todo lo que llegue de Japón, así que son ellos los más interesados en seguir las andanzas de un joven llamado Jonathan Joestar (de ahí lo de «Jojo´s»), que posee poderes telekinéticos heredados de su familia.

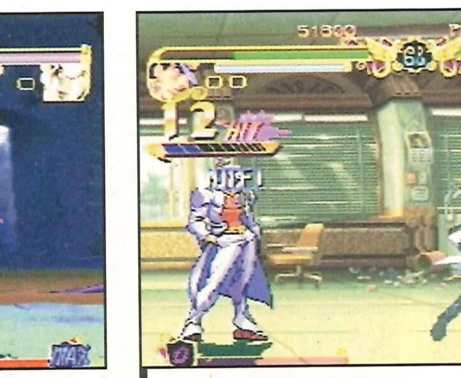
En realidad, este GD-Rom recoge dos versiones de un arcade que lleva ya algún tiempo funcionando en los salones recreativos nipones, ambas seleccionables ▸▸



Como se puede comprobar por estas capturas, los chicos de Capcom no han reparado en gastos a la hora de dotar a los combos y ataques especiales de una enorme espectacularidad. Sin duda, estos momentos son lo mejor del juego.

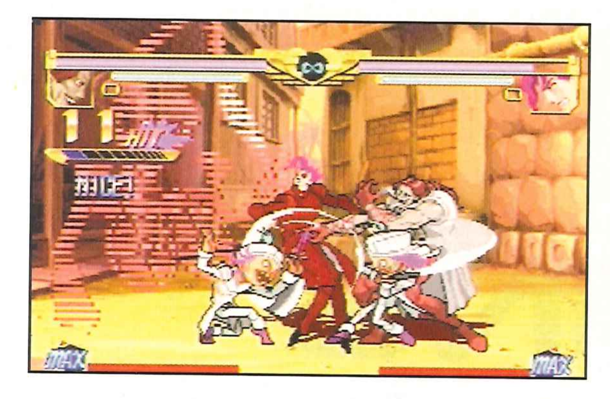


Esta nena, que responde al nombre de Midler, ha debido pensar que el pelo de su oponente es demasiado largo, y se ha decidido a darle un tijeretazo cortando por lo sano. Un golpe la mar de simpático.





En el manga, cada héroe posee una especie de ayudante (le llaman "stand") que puede ser bueno o malo. En el juego, su actuación se traduce en breves apariciones cuando se lo pedimos.

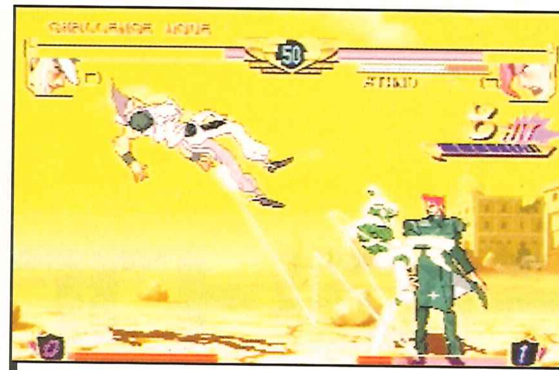




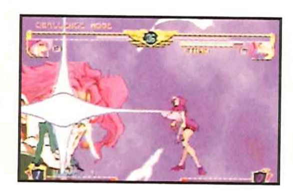
Hay algunos golpes que hacen daño de verdad, y dejan la barra de energía del rival por los suelos. Si das tres de estos mamporros tienes la victoria en el bolsillo, aunque no todos son tan sangrientos.







Una vez completado con éxito el modo Arcade tenemos oportunidad de desbloquear alguna pequeña sorpresa. Por desgracia, resulta demasiado sencillo acabarse el juego de una sola sentada.







▶▶ desde el menú principal del juego. Además de repartir estopa a todo aquel que se cruce en nuestro camino dentro de los correspondientes modos Arcade, en las dos versiones disponemos también de un modo Historia basado en distintas épocas del manga, y que básicamente consisten en unas "charlas" en inglés que aparecen entre combate y combate (¿dónde están los minijuegos que aparecen en las versiones de «Jojo's...» para otras consolas?).

HABLANDO YA DE LAS PELEAS, que es de lo que se trata, hemos detectado una falta de jugabilidad alarmante, porque existen determinados golpes que resultan casi imparables para el luchador controlado por la máquina. Para que os hagáis una idea, nosotros hemos llegado hasta el final del modo Arcade en las dos versiones utilizando sólo un golpe de Alessy que se hace con el gatillo derecho.

Estas carencias no se ven compensadas tampoco por los gráficos en 2D, que cumplen el expediente sin demasiados alardes. Siguen la estética del manga, y sólo destacan por las llamativas imágenes que acompañan a algunos golpes especiales.

En definitiva, Capcom se ha marcado un juego que sólo se puede calificar de correcto, sin más, al que le falta gancho para retener nuestra atención. ■

HISTORIA CASI SIN HISTORIA



Las evoluciones de nuestro personaje se basan en los encuentros con los demás héroes, y claro... surgen los inevitables desafíos.



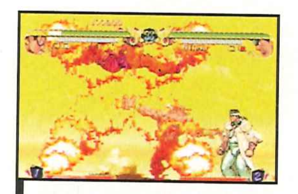
Después de cada victoria hacemos un viajecito de los buenos a los lugares más dispares del globo terráqueo. No olvidarse la mochila.



Una vez en nuestro nuevo destino, la cosa se empieza a calentar de lo lindo. Todo desemboca en una nueva pelea, y vuelta a empezar.

▲ Nos encanta: El despliegue gráfico a la hora de lanzar golpes especiales. También que se incluyan dos modos arcade.

▼ Podía haberse mejorado: La jugabilidad flojea un poco, y a los modos Historia les faltan los minijuegos de otras versiones.



Aunque resultan muy vistosos, la gama de golpes de los personajes no es muy amplia.

ARCADE POR PARTIDA DOBLE.







Uno de los puntos fuertes de «Jojo's Bizarre Adventure», radica en que incluye versiones de las dos entregas del arcade que han salido en Japón. La diferencia principal entre ambos está en el número de personajes.

Valoración

Un título que anda corto de jugabilidad. Sólo recomendable para los que conocen el manga en el que está basado.



FIGHTING FORCE 2

Es la era de las clonaciones, y pretenden conseguir un **prototipo de soldado invencible**. ¿No será éste?



Los efectos de luz son de lo mejorcito de este título. Las explosiones parecen reales.



En cualquier momento podemos pasar a una vista subjetiva tipo "Quake".

- Tipo de juego: **ACCIÓN 3D**
- Compañía: **CORE** www.core-design.com
- Distribuidora: **EIDOS** www.eidos.com
- Visual Memory: **SI (19 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **INGLÉS**

Hawk Manson, el tipo duro que hace de héroe en «Fighting Force», repite aparición estelar en esta secuela, que aunque se mantiene en el planteamiento de avanzar disparando a todo lo que se cruce en nuestro camino, da una imagen muy mejorada respecto a épocas pasadas.

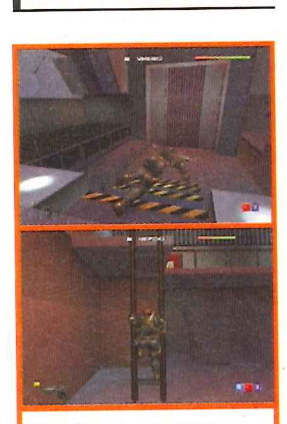
La impresión es la de unos gráficos correctos y muy sólidos, sin parpadeos de ningún tipo y un con unos movimientos de gran suavidad. En un juego como éste, no es de extrañar que los efectos de luz de las explosiones sean también realmente soberbios.

SIN EMBARGO, ESTE DESPLIEGUE GRÁFICO no encuentra una compañía a su altura en el apartado de jugabilidad, y es que hacia tiempo que no teníamos el "honor" de entrar en unos escenarios tan parecidos entre sí, recorriendo unas fases (nueve en total) que, aunque son largas, nunca nos dejan claro cual es el siguiente paso a dar (el juego no viene traducido). De esta forma, lo único que conseguimos es volvernos tarumba abriendo puertas y más puertas sin parar.

Los enemigos son de lo más "tontorrón", y sus rutinas de ataque parecen de jardín de infancia, con una inteligencia artificial que deja mucho que desear. Si a esto unimos que tampoco son demasiado variados, el resultado es que la acción nos aburre en cuanto hemos jugado durante un rato.

Ni los efectos de sonido ni la banda sonora, consiguen enderezar el rumbo de este titulo, y se limitan a acompañar a la acción como si fuera el hilo musical de la consulta de un dentista. ¿No hubiera estado mejor un fondo de música cañera?

En definitiva, «Fighting Force 2» nos ha parecido un juego descafeinado y poco atractivo. Esperábamos mucho más de él. ■



Hawk Manson puede realizar algunos movimientos adicionales para solventar con éxito los distintos escenarios. Si bien no son muchos, al menos las animaciones están realizadas de manera correcta, y nuestro personaje se mueve con bastante suavidad. En estas capturas le vemos subiendo una escalera y rodando por el suelo para esquivar el fuego enemigo.



La mayor parte del tiempo, tenemos que recorrer recintos cerrados, donde nos toca ir abriendo puertas una tras otra y enfrentarnos a todo un ejército nosotros solitos. El planteamiento es que la acción esté siempre presente en pantalla, pero se hecha bastante en falta una mayor variedad de escenarios.



Valoración

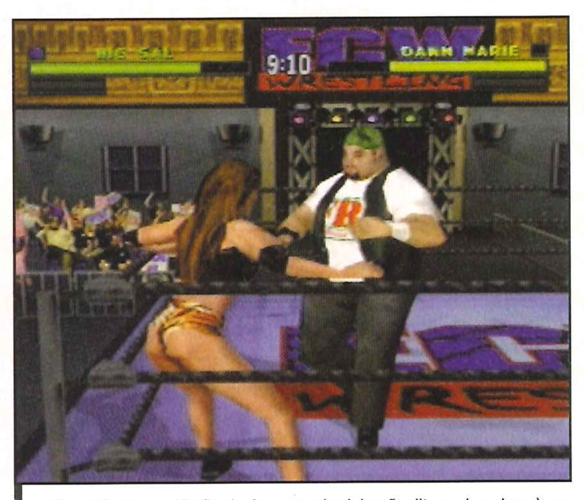
Un título que a primera vista impacta por sus gráficos, pero flojea mucho en otros aspectos importantes, como la jugabilidad.



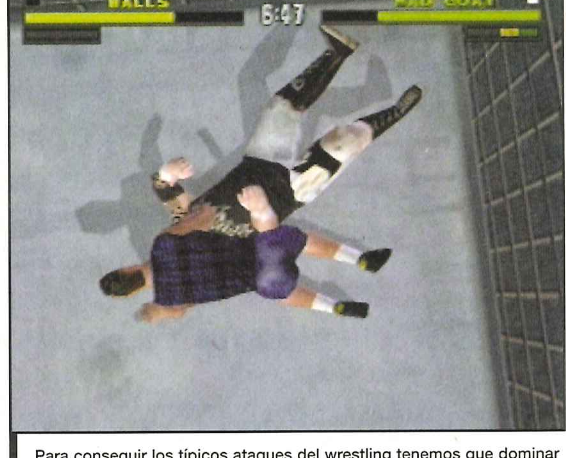
ECW HARDCORE REVOLUTION

Seguro que estos tíos también suspendían los exámenes de matemáticas y míralos ahora, **forrados de pasta...**

- Tipo de juego: **LUCHA**
- Compañía: **ACCLAIM** (www.acclaim.com)
- Distribuidora: **ACCLAIM** (www.acclaim.com)
- Visual Memory: **SÍ**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **DE 1 A 4**
- Idioma: **INGLÉS**



Esta mole presumida (lo decimos por lo del pañuelito en la cabeza) no tiene ningún reparo en enfrentarse a una chica... Quizás no sepa que se trata de Francine, la "Reina del Wrestling", una auténtica fiera.



Para conseguir los típicos ataques del wrestling tenemos que dominar una larga lista de combos. Si queremos, podemos situar la cámara en distintas posiciones para seguir el combate desde vistas como ésta.

El wrestling sigue siendo un "deporte" con millares de seguidores en los EEUU, y por ello se ha convertido en un subgénero dentro de la lucha que no cesa de darnos nuevos títulos (cada uno con unas siglas más raras para los que no somos expertos).

AHORA, ACCLAIM NOS TRAE una entrega más, que se suma así en Dreamcast a «WWF Attitude», programado por la misma compañía. La mala noticia es que el parecido entre ambos juegos es muy grande, tanto que sólo los verdaderos fans de la lucha libre sabrán valorar las diferencias.

Si hablamos de gráficos, los personajes continúan ofreciendo un tamaño muy considerable, y se nota que las animaciones son más fluidas que en su antecesor.

En cuanto a los modos de juego, siguen el arcade, los torneos, uno multijugador para cuatro participantes, e incluso un modo pay-per-view que nos permite elegir distintos escenarios y formas de juego a cambio de un montón de bloques de nuestra Visual Memory.

Una de las principales novedades (pelín violenta, por cierto) llega en el cuadro de opciones, que nos deja cambiar las cuerdas del ring por ¡alambre de espino!

En cuanto al control, se repiten también las largas listas de botones para poder realizar los golpes, lo que no hace más que confirmar que «ECW Hardcore Revolution» sólo es recomendable si no tenéis ya «WWF Attitude». ■



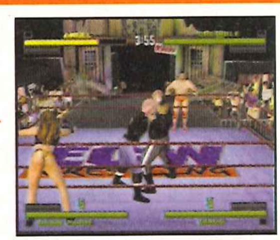
El editor de personajes es de lo más completo. Podemos cambiar desde la nariz o el corte de pelo de nuestro luchador, hasta su carácter o su forma de actuar en el combate (agresividad, ataque, defensa, etc.).

▲ **Nos encanta:** La variedad de personajes y sus espectaculares entradas en el ring, aunque para nosotros sean desconocidos.

▼ **Podía haberse mejorado:** No se han introducido los cambios y mejoras suficientes para que se diferencie de «WWF Attitude».

SUPERPOBLACIÓN EN EL CUADRILÁTERO





Los combates para cuatro jugadores simultáneos provocan la mayor concentración de macarras por metro cuadrado que hayamos visto jamás, y le añaden dosis de diversión al juego. Hay diferentes modalidades, aunque conviene no olvidar que las reglas del wrestling sólo permiten que los dos miembros de un equipo estén a la vez en el ring en determinadas ocasiones.

Valoración

Un juego que no aporta demasiadas novedades al género. Si no somos expertos, no apreciaremos nada realmente valorable.





Ahí donde le tenéis, este caballero de la izquierda sigue estando en primera línea de batalla después de tanto tiempo. Ha sabido renovarse con su última aventura para Dreamcast, y el tío se mantiene mes tras mes en todas las listas de la sección, codeándose con los grandes títulos de nuestra consola.

EL TOP 10 DE LOS LECTORES

Tenemos que agradeceros que sigáis mes tras mes votando en esta lista. Sin duda, es la que mejor refleja cuáles son los juegos que más gustan a los usuarios de Dreamcast en España.

1	Soul Calibur
2	Crazy Taxi
3	Sonic Adventure
4	Shadow Man
5	NBA 2000
6	Sega Rally 2
7	MDK 2
8	Blue Stinger
9	Power Stone
10	NBA Show Time

La irrupción de «Crazy Taxi» en vuestra lista estaba cantada. El arcade de Sega ha entrado a lo grande, aupándose directamente al segundo puesto. También destacan la entrada de los dos juegos de baloncesto, y claro, la consolidación de «Soul Calibur» en lo más alto.

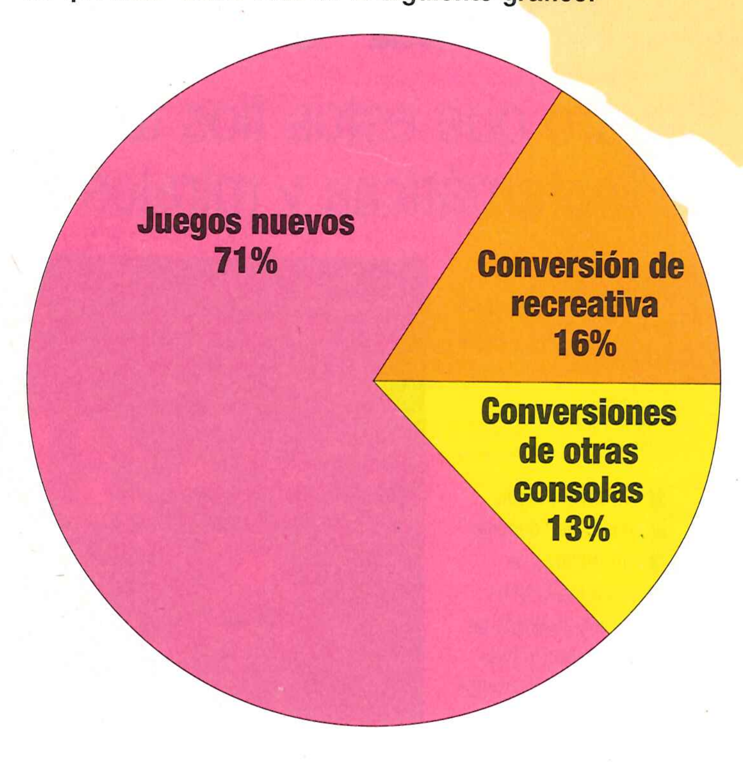
Si queréis votar para la lista del número que viene, visitad la página web de la revista:

www.hobbypress.es/dreamcast

LA ENCUESTA

El número pasado os hicimos una pregunta que nos parece fundamental. Nos interesaba saber qué tipo de novedades preferís que aparezcan en Dreamcast, y os dábamos tres opciones muy concretas: conversiones de recreativas, conversiones de éxitos de otras consolas o juegos totalmente nuevos.

Tras hacer un recuento de vuestros votos, el resultado ha quedado como veis en el siguiente gráfico:



El resultado es abrumador a favor de la llegada de títulos originales, por encima de cualquier tipo de conversión, ya sea de juegos de recreativa o de éxitos de otras consolas. Esperamos que las compañías que están apostando por Dreamcast tengan esta encuesta muy en cuenta, e inviertan todos los medios de que dispongan en sus departamentos creativos.

La pregunta que os proponemos en este número tiene que ver con un tema de candente actualidad:

¿QUÉ OPCIONES DE INTERNET PREFIERES?

- **Jugar partidas online**
- **Descargar niveles o personajes nuevos**
- **Bajar mini-juegos para la Visual Memory**
- **Grabar las puntuaciones en un ranking**
- **Utilizar Internet para obtener información**

Si queréis participar en esta sección, también podéis hacerlo entrando en nuestra página web:

www.hobbypress.es/dreamcast

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

No son muchas las novedades que se han ganado un puesto en nuestra lista. Sólo entra «Rayman 2», y demuestra así que el simpático Sonic ha encontrado un duro competidor.

1	Soul Calibur
2	Crazy Taxi
3	Sonic Adventure
4	NBA 2000
5	The House of the Dead 2
6	Rayman 2
7	Ready 2 Rumble Boxing
8	Sega Rally 2
9	Virtua Striker 2
10	NBA Show Time

LOS JUEGOS MÁS VENDIDOS

No dudábamos que «Crazy Taxi» entraría pegando fuerte entre los más vendidos: no ha necesitado más que un mes para ponerse en el primer puesto. Y es que cuando un juego tiene tanta marcha... (Datos de Centro Mail)

1	Crazy Taxi
2	Virtua Striker 2
3	Soul Calibur
4	Shadow Man
5	Sonic Adventure
6	Deadly Skies
7	Sega Rally 2
8	The House of the Dead 2
9	Blue Stinger
10	NBA Showtime

LA OPINIÓN

Esta es una selección de algunas de las opiniones más interesantes que han llegado este mes hasta nuestra redacción:

@ "«Crazy Taxi» es el juego más divertido con el que he jugado nunca. Gráficos, jugabilidad y banda sonora son excelentes. Sólo le falta un modo multijugador (¿quizás lo tengamos en «Crazy Taxi 2»?".

M. Esteve.

@ "La llegada de Lara me deja un sabor agridulce, porque pienso que debe aprovechar la enorme potencia de Dreamcast, y no ser un calco de la versión de PC. Que Eidos aprenda de Capcom y su genial «Code Veronica»".

David.

@ "Quería deciros que «UEFA Striker» está realmente bien. Es más, para mí es un juego que debería haber tenido más nota. Los gráficos y las animaciones son bastante buenos, y a lo mejor no son extraordinarios, pero no creo que decepcionen a ningún usuario".

Juan Luis.

@ "He leído en vuestra revista que «Rayman 2» va a salir traducido y doblado.Espero que Sega haga lo mismo con «Shenmue». No hacerlo sería un auténtico pecado".

"Xavi G".

@ "Me he comprado hace poco «Virtua Striker 2», y creo que la puntuación que le dan en las revistas es más alta de lo que merece. Los gráficos son estupendos, pero el control es patético y la jugabilidad está por los suelos".

"Ignacio Isaac"

@ "Todavía no han salido en España y ya flipo con las primeras imágenes de «Shenmue» y «Dead or Alive 2». Con juegazos como estos, Sega tiene un gran futuro asegurado. Si hay forma de que Sega España escuche mi ruego, que traduzcan los juegos, sobre todo «Shenmue» ".

"Alberto Butt-Head".

@ "Me compré el pasado 22 de febrero «Crazy Taxi» y lo que más me sorprenden son sus gráficos, porque los coches son enormes, las ciudades muy grandes, y los otros coches se mueven con total libertad".

Ignacio Sánchez.

@ "«Soul Fighter» no es tan espectacular como «Soul Calibur», pero si te gustan los juegos tipo «Golden Axe», éste es el juego que estabas buscando".

Kike.

Si queréis participar en esta sección, podéis enviarnos un e-mail con vuestra opinión sobre cualquier juego de Dreamcast a la siguiente dirección:

opinión.dreamcast@hobbypress.es

En estas páginas os mostramos todos los títulos que han aparecido hasta la fecha para Dreamcast. Esta lista la actualizaremos cada mes y revisaremos las puntuaciones de los juegos, de forma que esperamos que se convierta en la mejor referencia a la hora de realizar vuestra compra.

ACCIÓN

DYNAMITE COP

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Otra conversión de Sega para los inicios de Dreamcast. Se trata de un beat´em up demasiado soso, con unos gráficos de lo más simplones, muy por debajo de lo que Dreamcast ha demostrado sobradamente que puede ofrecernos. Para colmo de males, se hace muy corto

PUNTUACIÓN 3

FIGHTING FORCE 2

Compañía: **EIDOS INTERACTIVE**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Un juego de acción bastante descafeinado, en el que sobresalen sus buenos gráficos, pero que se queda corto en su jugabilidad por ser enormemente repetitivo y tener una estructura demasiado simple. Los enemigos, con una pésima inteligencia artificial, más que miedo, dan pena...

PUNTUACIÓN 4

MDK 2

Compañía: **BIOWARE**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Este juego nos ofrece 40 niveles llenos de acción en los que podemos controlar a sus tres originales protagonistas repartiendo tiros a troche y moche. Los gráficos tienen calidad, y está lleno de situaciones variadas y de lo más hilarante. Cuidado con su elevada dificultad.

PUNTUACIÓN 7

MILLENIUM SOLDIER EXPENDABLE

Compañía: **RAGE**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Un soldado al más puro estilo Rambo es el protagonista de un shot'em up puro y duro, con la única misión de disparar y disparar a todo lo que se atreva a ponérsenos delante. Divertidillo al principio, pero al rato resulta muy lineal, monótono y simplón. Para amantes del género.

PUNTUACIÓN 6

SLAVE ZERO

Compañía: **INFOGRAMES**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Se trata de un shoot'em up sin demasiadas complicaciones, con una historia interesante, pero un desarrollo bastante monótono en un marco futurista y controlando un robot gigante. No aporta demasiado gráficamente, sobre todo sabiendo lo que Dreamcast puede ofrecer.

PUNTUACIÓN 4

SOUL FIGHTER

Compañía: **TOKA**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Tres son los personajes que podemos elegir para sumergirnos en un beat'em up medieval lleno de magia, fantasía y, sobre todo... puños. Una trama interesante y unos gráficos llamativos, aunque con un sistema de cámaras deficiente. Echamos de menos una opción multijugador.

PUNTUACIÓN 5

THE HOUSE OF THE DEAD 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

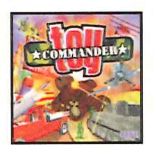


Una conversión casi perfecta de uno de los arcades más grandes. Nuestra misión consiste en cargarnos cuantos zombies y demás bichejos de la mismo calaña nos encontremos. Terrorífica diversión garantizada, y mucho mejor si lo jugamos con la pistola.

PUNTUACIÓN 9

TOY COMMANDER

Compañía: **NO CLICHÉ**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Nuestros juguetes se han rebelado y han sembrado el caos en nuestra casa. Utilizando todo tipo de vehículos, discurrimos por tropecientas fases para poner firmes a esos rebeldes de plástico. Estupendos gráficos 3D para un juego al que le falta algo más de chispa.

PUNTUACIÓN 7

ZOMBIE REVENGE

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Una opción de compra con diversión asegurada es este beat´em up que nos traslada a una ciudad repleta de zombies. Gráficos impactantes y un ritmo vertiginoso en una conversión del arcade a la que sólo se le puede achacar que se haga excesivamente corta.

PUNTUACIÓN 6

AVENTURA

BLUE STINGER

Compañía: **CLIMAX GRAPHICS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Con una trama de lo más elaborada, este juego nos atrapa en una aventura de supervivencia en la que nos enfrentamos a unos seres mutantes, al tiempo que resolvemos puzzles de todo tipo. Su principal pega es que pierde mucho por no estar traducido al castellano.

PUNTUACIÓN 8

SHADOWMAN

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



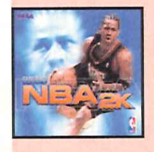
Una aventura con una ambientación para quitarse el sombrero, que combina momentos de acción con otros que nos obligan a pensar. Su argumento es genial, y el lenguaje, bastante explícito (tiene un doblaje espléndido), lo hace "no recomendado para menores". Nos encanta.

PUNTUACIÓN 8

DEPORTIVOS

NBA 2000

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El simulador de baloncesto más real que hayas visto. Juega en la liga más importante del mundo, con todos los equipos oficiales y todas las estrellas de la NBA a tus ordenes. Los gráficos tienen una calidad apabullante, y bajan a un nivel de detalle al que no llegan otros juegos.

PUNTUACIÓN 9

NBA SHOW TIME

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

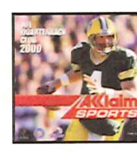


Basket y espectáculo en estado puro. Una autentica locura dentro de la cancha, llena de mates, rebotes y saltos estratosféricos. Estilo muy arcade, y un modo multijugador que rompe todos los moldes. Si buscas diversión sin preocuparte de las reglas, éste es tu juego.

PUNTUACIÓN 8

NFL QUARTERBACK CLUB 2000

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Este simulador de fútbol americano tiene unos graficos 3D de ultima generación soberbios, y una jugabilidad a toda prueba, con toda la fluidez y rapidez que posee este deporte. Si te gusta y entiendes sus reglas, este titulo te va a encantar. Si no, olvídate de él.

PUNTUACIÓN 5

READY TO RUMBLE BOXING

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Un juego de boxeo guiado por la diversión, con el plantel más original que te hayas echado a la cara. Cada uno de ellos con sus tácticas y formas de pelear exclusivas. Movimientos geniales, sin perder nunca el sentido del humor. Sin duda, uno de nuestros juegos preferidos.

PUNTUACIÓN 9

DEPORTIVOS

SNOW SURFERS

Compañía: **EUP SYSTEMS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

De la mano de los mismos creadores que la saga "CoolBoarders", llega este juego para dar rienda suelta a nuestras ansias de lanzarnos cuesta abajo por las más alocadas pendientes de nieve. La jugabilidad y las animaciones son buenas, pero viene algo escaso de pistas.

PUNTUACIÓN 6

TEE OFF

Compañía: **BOTTOM UP**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Un juego de golf con jugadores cabezones y un estilo desenfadado. Aquí importa más la simpatía que la calidad gráfica. No faltan un montón de hoyos por recorrer y todo lo relacionado con este deporte, aunque a los más puristas no les gustará el estilo con el que está planteado.

PUNTUACIÓN 6

UEFA STRIKER

Compañía: **RAGE**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



El primer juego de fútbol que apareció para Dreamcast. Se trata de un titulo aceptable en cuanto a opciones y jugabilidad, pero que tampoco aporta demasiado a nivel gráfico. No obstante, es una opción aceptable si lo que estás buscando es un simulador.

PUNTUACIÓN 6

VIRTUA STRIKER 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Con unos graficos y unas animaciones asombrosas, hasta creerás que te duele la pierna si le dan una patada a tu jugador. Su calidad global es innegable, pero es algo escaso en opciones y demasiado exagerado en su marcado estilo arcade, que perjudica la jugabilidad.

PUNTUACIÓN 8

WORLWIDE SOCCER 2000

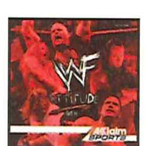
Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Elige entre más de 200 equipos de todo el mundo y juega una temporada de liga completa. Un simulador de altura que cumple bien con su cometido. No es espectacular gráficamente, pero es bastante jugable, y la calidad de las animaciones alcanza un nivel alto.

PUNTUACIÓN 7

WWF ATTITUDE

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

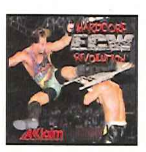


Luchadores estrafalarios compitiendo por ver quien es el más fuerte, y "chuleta" del mundo del wrestling. Destacan las animaciones y el tamaño de los personajes. La opción para cuatro jugadores simultáneos, añade aliciente a este juego recomendado en exclusiva a los fans de este "deporte".

PUNTUACIÓN 7

ECW HARDCORE REVOLUTION

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Un juego de "wrestling", en la línea clásica de llaves ostentosas y mucha chulería. Cuenta con una extensa nómina de luchadores reales, fácilmente reconocibles para los aficionados al género, pero no incluye las suficientes diferencias como para mejorar lo que ofrece «WWF Attitude».

PUNTUACIÓN 5

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Otro título de la prolífica Capcom, basado esta vez en los personajes de un manga bastante conocido en Japón (no tanto en España). Vuelven a ser peleas en 2D, con unos gráficos poco espectaculares y algunos fallos de control. Aprobado sin más, y para buscadores de curiosidades.

PUNTUACIÓN 5

LUCHA

PLASMA SWORD

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Este título de Capcom nos ofrece peleas en 3D en un entorno futurista. Con buenos gráficos y un correcto sistema de juego, pero sin aportar nada nuevo en un género con tantísima competencia. Es interesante, pero no le busquéis mucho más, porque no lo vais a encontrar.

PUNTUACIÓN 4

POWER STONE

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Capcom, famosa por sus sagas de lucha en 2D nos ofrece un estupendo juego de lucha en 3D, con gráficos de cuidada estética manga y con diversión añadida de una completa interacción con cualquier objeto de escenario, que podemos usar como arma.

PUNTUACIÓN 9

MARVEL VS. CAPCOM

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

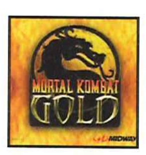


Nos encontramos ante un juego de lucha en 2D, correcta conversión de la recreativa, con unos gráficos coloristas y brillantes, cuyo principal atractivo radica en sus numerosos personajes, tanto los conocidísimos de la saga "Street Fighter", como los super-héroes de Marvel.

PUNTUACIÓN 5

MORTAL KOMBAT GOLD

Compañía: **EUROCOM**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Último representante de una saga que tuvo su éxito, pero que a estas alturas no añade apenas atractivos reseñables. Desde luego, si la serie no experimenta importantes cambios, éste seguramente será el último capítulo...de verdad. Sólo para nostálgicos del género.

PUNTUACIÓN 3

STREET FIGHTER ALPHA 3

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



La entrega más completa de la larguísima saga «Street Fighter», con gráficos brillantes, un plantel nada despreciable de luchadores (¡34!) y con un buen montón de opciones de juego. Ahora bien, todo ello en 2D, con las carencias propias de este entorno gráfico.

PUNTUACIÓN 7

VIRTUA FIGHTER 3 TB

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



La saga «Virtua Fighter» es antológica en la lucha en 3D, y no podía dejar de tener un título en 128 bits. Se trata de un juego de lucha con buen control y gráficos de calidad, tanto de los personajes, como de los escenarios, aunque se queda corto al no ofrecer demasiadas opciones de juego.

PUNTUACIÓN 8

PSYCHIC FORCE 2012

Compañía: **TAITO**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



La idea, cuanto menos, es original: un juego de lucha en 3D que se desarrolla en un cubo en el que no hay gravedad. En la práctica, los combates son terriblemente confusas, y el reto está en acercarse a nuestro rival. Sentimos no poder recomendárselo...a nadie.

PUNTUACIÓN 3

SOUL CALIBUR

Compañía: **NAMCO**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Sin ninguna duda, éste es el mejor juego de Dreamcast y sólo por poder jugarlo merecería la pena comprar la consola. Un montón de modos de juego, los mejores gráficos que se han visto en el género, un control alucinante y mil cosas más. No tenerlo es un pecado.

PUNTUACIÓN 10

4 WHEEL THUNDER

Compañía: **KALISTO**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Se trata de un divertido juego de carreras protagonizado por coches con tracción en las cuatro ruedas. Conjuga calidad gráfica a lo largo de extensos recorridos, con un espíritu muy arcade. Sólo pequeños defectos en el desarrollo de las carreras le impiden tener mejor puntuación.

PUNTUACIÓN 7

LOS IMPRESCINDIBLES

Ésta es la selección de títulos que, a nuestro juicio, no deberían faltar en vuestra "juegoteca". Son cinco por el momento, pero seguro que muy pronto habrá muchos más juegos incluidos en ella:

- **Soul Calibur**
- **Crazy Taxi**
- **Sonic Adventure**
- **Sega Rally 2**
- **The House of the Dead 2**

RAYMAN 2

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El simpático Rayman protagoniza un estupendo juego de plataformas, con un desarrollo de lo más divertido y unos gráficos realmente fantásticos. Aunque el juego podría parecer enfocado para los más jóvenes, garantiza diversión para todas jugones de todas las edades.

PUNTUACIÓN 8

PLATAFORMAS

SONIC ADVENTURE

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El puercoespín más famoso nos zambulle en la aventura más frenética disponible en Dreamcast. Recorremos enormes mundos 3D con un aspecto gráfico alucinante, en su lucha contra los secuaces del malvado Dr. Robotnik. La posibilidad de jugar con otros personajes, fantástica.

PUNTUACIÓN 9

VELOCIDAD

BUGGY HEAT

Compañía: **CRI**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Carreras de buggies donde la diversión brota más de los botes, saltos y vuelcos que damos, que de la competición propiamente dicha o de sus pocos vehículos, circuitos o modos de juego. En un género con tantas opciones de compra, no brilla especialmente, aunque sea original...

PUNTUACIÓN 6

CRAZY TAXI

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Junto a «Soul Calibur», estamos ante la mejor conversión de recreativa para Dreamcast. La idea de que parte es de lo más original y jugar con él es una experiencia absolutamente divertida. Ritmo frenético y una BSO genial. Exclusivo para Dreamcast. Todo jugón que se precie debería tenerlo.

PUNTUACIÓN 9

F-1 WGP

Compañía: **VIDEO SYSTEM**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Un simulador con licencia oficial que nos propone jugar con todos los pilotos y escuderías del mundial de la Fórmula 1. Gráficamente está muy bien, aunque con pequeños fallos (sobre todo en el modo para dos jugadores). Lo que nos hace dudar un poco es su complicado control.

PUNTUACIÓN 7

HYDRO THUNDER

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Interesante simulador de carreras sobre agua, al volante de potentes motoras que circulan a velocidad vertiginosa sobre unos variados y detallados circuitos. Es bastante divertido y se lo recomendamos a los amantes de la velocidad que estén cansados de los vehículos con ruedas.

PUNTUACIÓN 7

MONACO GP2

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Los creadores de Ubi han creado un simulador de carreras de F-1 que, pese a no contar con la licencia oficial de la F.I.A., presenta un control bastante realista, al que cuesta adaptarse en las primeras partidas. Gráficos correctos y dos modos que se agradecen: arcade y "retro".

PUNTUACIÓN 7

RE-VOLT

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Locas carreras con coches teledirigidos. El juego ofrece gráficos brillantes y detallados, junto a un control sencillo y que responde estupendamente. Es bastante divertido en general, y alcanza niveles de sobresaliente cuando se ponen en marcha las carreras a cuatro jugadores.

PUNTUACIÓN 8

SEGA RALLY 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Sega nos trae diversión a tope con una fenomenal conversión de su conocidísima recreativa, mejorada además con nuevos modos de juego. Gráficamente es idéntico (o sea, excelente), con lo que representa una estupenda opción para los amantes de la velocidad.

PUNTUACIÓN 9

SPEED DEVILS

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

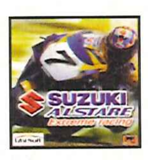


Estamos ante uno de los juegos más divertidos de su género, con una vocación claramente arcade (diseño de los circuitos, manejo suave y sencillo), que ofrece además un modo campeonato de lo más entretenido. Tiene gráficos espectaculares, y la jugabilidad, muy elevada.

PUNTUACIÓN 8

SUZUKY ALSTARE

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El único simulador de carreras de motos con el que cuenta Dreamcast por el momento nos ofrece un buen acabado técnico (buenos gráficos, control más que correcto, alta sensación de velocidad). Un Arcade en toda regla, que se queda muy corto en las opciones de juego.

PUNTUACIÓN 6

TOKYO HIGHWAY CHALLENGE

Compañía: **CRAVE**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Sega nos propone competir en un circuito enorme que discurre por las autopistas de Tokyo. Juegos de luces geniales en un juego que cuenta con un solo circuito (además, exclusivamente nocturno), lo que redunda en que la diversión se agota en cuanto damos unas cuantas vueltas.

PUNTUACIÓN 5

TRICK STYLE

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Velocidad sobre tablas de surf futuristas. Es un juego visualmente muy bueno, con un control de lo más sencillo, pero que cojea en su capacidad de diversión por su falta de alicientes propios de un arcade (ítems, ataques a los contrarios,...). Podría haber llegado mucho más alto.

PUNTUACIÓN 7

PEN PEN

Compañía: **GENERAL ENTERTAINMENT**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

Carreras alocadas protagonizadas por unos personajes más alocados todavía, que parecen de una serie de dibujos animados. Probablemente, éste sea el juego más flojo de todo el catálogo de Dreamcast, con escasa o nula jugabilidad y un complicado sistema de control.

PUNTUACIÓN 2

OTROS GÉNEROS

AEROWINGS

Compañía: **CRAVE ENTERTAINMENT**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Surca los cielos a bordo de los cazas más modernos, dotados con el potencial bélico necesario para destruir cualquier objetivo. Se trata de un simulador bastante normalito, y superable a nivel técnico. La verdad, nos han gustado más las batallas de «Deadly Skies».

PUNTUACIÓN 5

DEADLY SKIES

Compañía: **KONAMI**
Distribuidora: **KONAMI**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Un estupendo juego de aviones que nos pone a los mandos de los más potentes cazas del momento. Buenos gráficos y un montón de misiones lo convierten en la mejor opción de compra para los aficionados al género. No es un simulador como los de PC, pero resulta divertido.

PUNTUACIÓN 7

EVOLUTION

Compañía: **STING**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



El primer y, por ahora, único juego de rol para Dreamcast. Tiene unos gráficos vistosos, personajes de estética manga, numerosos combates y una banda sonora de lo más agradable. Lo que ocurre es que no llega a tener la profundidad de las grandes epopeyas del género.

PUNTUACIÓN 6

INCOMING

Compañía: **RAGE**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Efectos de luz impresionantes y una maravillosa suavidad de movimiento, son los puntos fuertes de este "shoot'em up" futurista. Sin embargo pasada la sorpresa inicial, no termina de retener nuestro interés y termina haciéndose bastante monótono a las pocas partidas.

PUNTUACIÓN 4

JIMMY WHITE'S 2 CUEBALL

Compañía: **AWESOME**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

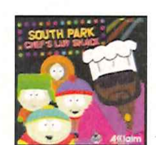


Curioso juego de billar que nos transporta a campeonatos de "pool" y "Snooker". Las bolas se comportan como en la realidad, y el apartado gráfico es sobresaliente. Sin embargo, presenta un mal control, que hace a este título exclusivo para los muy aficionados a este deporte.

PUNTUACIÓN 5

SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



La idea es buena. Un concurso televisivo protagonizado por los personajes de la serie. Es divertido y muy loco. Sin embargo el hecho de no estar traducido, y que todas las bromas sean muy yanquis, hacen de este juego una simple curiosidad para la mayoría de nosotros.

PUNTUACIÓN 5

¿SONIC O RAYMAN?

Con la llegada de «Rayman 2» a Dreamcast ya tenemos un digno rival para «Sonic Adventure». El juego de Ubi Soft sigue las pautas clásicas de las plataformas, mientras que el de Sega tiene un mayor componente de aventura, además de mejores efectos gráficos. En cualquier caso, ambos mantienen un nivel altísimo.



RAYMAN 2



SONIC ADVENTURE

PERIFÉRICOS

MANDO DE CONTROL ▲

La herramienta imprescindible para pasártelo en grande. Tiene un buen diseño ergonómico, y su precio es bastante razonable, si te propones añadir algún otro al que ya viene con la consola.

Precio: 4.990 ptas.

ARCADE STICK ►

Un joystick de peso, que viene muy bien para los juegos de lucha. Con él, «Soul Calibur» es una pasada, pero sólo para los más fanáticos.

Precio: 8.990 ptas.

VISUAL MEMORY ►

Casi todos los juegos de nuestra consola ofrecen la opción de salvar partidas. Además, la posibilidad de bajarnos mini-juegos hacen de la Visual Memory una compra casi obligada para todos los buenos usuarios de Dreamcast.

Precio: 4.490 ptas.

TECLADO ▼

Si sois unos asiduos de la navegación por Internet a través de vuestra Dreamcast, entonces seguro que más de una vez habéis echado de menos un teclado que os ahorre tener que escribir con el mando. Una opción muy práctica.

Precio: 4.990 ptas.

CABLE SCART ►

Si tu televisión tiene euroconector, con éste cable puedes conseguir una mayor calidad de imagen que con el de antena, que viene "de serie" con la máquina.

Precio: 3.990 ptas.

► PISTOLA

De momento, sólo sirve para jugar con «The House of the Dead 2», y por eso sólo existe la opción de comprarla junto con el propio juego. Jugando con ella, las sensaciones son igualitas al arcade.

NO SE VENDE POR SEPARADO

RACE CONTROLLER ►



Los amantes de la velocidad tienen en este volante una buena oportunidad para elevar al máximo el realismo de sus juegos. Eso sí, calibrarlo lleva su tiempo, y cuesta un poco acostumbrarse al control.

Precio: 10.990 ptas.

VIBRATION PACK ►

Un extra que contribuye a darle más "sentimiento" a tus videojuegos. No es que sea imprescindible, pero hay que reconocer que también tiene su gracia cuando se pone a vibrar en medio de la partida.

Precio: 3.990 ptas.



La noche de los Oscar

And the Oscar goes to...

La noche del próximo 26 de Marzo se celebra una nueva edición de los Oscar, y esta vez queremos que estés mejor informado que nunca. Con tu Dreamcast y las direcciones de Internet que te proponemos, lo sabrás todo sobre las mejores películas del año.

Ceremonia de nominados



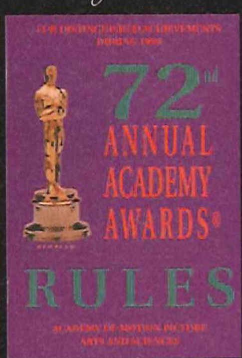
El actor Dustin Hoffman y Robert Rehme (Presidente de la Academia), anunciaron las nominaciones de este año en el teatro Samuel Goldwyn de Los Ángeles. Nada menos que 244 películas entraron en el "bombo" como posibles largometrajes elegibles (el récord absoluto se batió el año pasado, cuando 281 películas entraron en la competición por alcanzar la codiciada estatuilla), pero sólo las mejores fueron incluidas en la "Reminders List", que es la lista definitiva de los nominados que eligen todos los miembros de la Academia con derecho a voto.

El Presentador



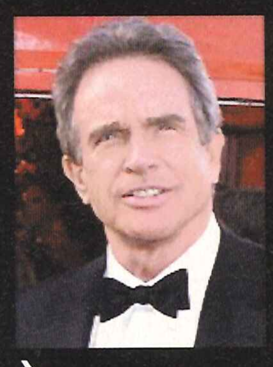
Aquí le tenemos... ¡Oh Dios mio! ¡es él...!, Billy Crystal será, una vez más, el encargado de dirigir la fastuosa ceremonia de entrega de los premios. En esta ocasión no habrá números de baile (¡bieeenn!), así que tendremos que "soportar" los chistes del señor Crystal durante más tiempo, y rezar para que la traducción sea buena.
La gala se celebrará en el Shrine Auditorium & Expo Center de la ciudad de Los Ángeles, la madrugada del 26 al 27 de marzo a las 17:30 hora local (la 02:30 de la madrugada en nuestro país). ¡No te la puedes perder!

Reglas de la Academia



Para la mayor parte del gran público, las reglas por las que se rige la Academia son bastante desconocidas. Un ejemplo: para que una película pueda ser seleccionada no basta con que reúna la mínima calidad exigible. También tiene que haber sido proyectada comercialmente en formato de 35 ó 70 mm. en cualquier sala de cine del Condado de Los Ángeles, entre el 1 de enero y el 31 de diciembre de 1999. Además, para rematar las exigencias, se tiene que haber exhibido un mínimo de siete días seguidos tras su estreno.

Premios honoríficos





Los premios honoríficos de este año van a recaer sobre Warren Beatty y Andrzej Wajda. El primero de ellos es de sobra conocido por el publico en general, porque ha sido considerado durante mucho tiempo como uno de los galanes de Hollywood. El premio que recibirá será el "Irving Thalberg", que se otorga desde 1973 a destacados productores de la industria cinematográfica.
Por su parte, el director polaco Andrzej Wajda recibirá un Oscar honorífico por toda su carrera.

Nominaciones a la Mejor Película

American Beauty





AMERICAN **BEAUTY**

ENTRA

8 NOMINACIONES A LOS PREMIOS DE LA ACADEMIA

VENCEDOR DE 3 GLOBOS DE ORO MEJOR PELICULA

Es la gran favorita en todas las quinielas. La crítica se ha volcado con la historia de esta típica familia americana, y las situaciones que se generan en torno a ella.
Kevin Spacey está sembrado en su papel de padre que se enamora de la mejor amiga de su hija, y se ve acompañado por una Annette Bening que también lo borda. Quizá el único problema de "American Beauty" sea que se trata de una cinta con un contenido algo polémico y políticamente incorrecto, y todo el mundo sabe que los académicos se caracterizan siempre por ser un pelín conservadores.
En cualquier caso, si todavía no has ido a verla, al menos date una vuelta por la web oficial, porque es muy probable que se convierta en la gran triunfadora de este año.
www.americanbeautymovie.com

El sexto sentido





NOW PLAYING MOVIES.COM COMING SOON

BRUCE WILLIS THE SIXTH SENSE

1 2 3 4 5 6

NOT EVERY GIFT IS A BLESSING

Now Playing

Chat Synopsis Cast Photos Trailer

Synopsis

"Veo a gente muerta". En estas cuatro palabras se resume la estremecedora historia del niño protagonista de "El sexto sentido", una película que apuesta más por el miedo psicológico que por el gore que tanto abunda en el género últimamente, y se ha convertido en una de las cintas de terror más taquilleras de todos los tiempos, por encima de títulos también recientes como "The Blair Witch Project".
Un soberbio Bruce Willis interpreta el papel de doctor encargado de ayudar a Haley Joel Osment, el chaval que nos hace sufrir con sus experiencias sobrenaturales y se ha convertido en el gran descubrimiento del film.
Veremos lo que ocurre, pero a la Academia normalmente le gusta apartarse de lo que funciona muy bien en taquilla.
http://movies.go.com/sixthsense/index.html

Enlaces para la noche de los Oscars

Páginas oficiales





Estas son las dos direcciones oficiales de la Academia. En ellas tienes toda la información necesaria de primera mano. "In English", por supuesto.
http://www.oscars.org
http://www.oscar.com

Páginas en español



Tío Oscar. Una página muy completa que toca todos los temas que rodean al mundo de los Oscars. Puedes apostar por tus películas favoritas.
http://www.go.to/tio-oscar



Los Oscar en castellano. Información general sobre los Oscars y listas de los nominados y ganadores del último año.
http://www.geocities.com/Hollywood/2034/oscars/index.htm

Páginas en inglés

Biography's Guide to the Academy Awards. Contiene información sobre ganadores de otros años y los nominados actuales, juegos, encuestas, mensajes y muchas cosas más.
http://www.biography.com/awards



If A-101 Picked The Oscars. Se trata de un acercamiento alocado y en clave de humor a los premios de la Academia. Simpática y muy divertida.
http://www.anarchy101.com/oscar.htm

Hollywood Online Salutes the Academy Awards. Un homenaje desde la mismísima capital del cine a los premios más importantes del séptimo arte.
http://www.hollywood.com/oscars

Principales nominaciones

Mejor película
"American Beauty".
"El dilema".
"La Milla Verde".
"Las normas de la Casa de la Sidra".
"El sexto sentido".

Mejor dirección
Sam Mendes por "American Beauty".
Spike Jonze por "Cómo ser John Malkovich".
Lasse Hallstrom por "Las normas de la Casa de la Sidra".
Michael Mann por "El dilema".
M. Night Shyamalan por "El sexto sentido".

Mejor actriz
Annette Bening por "American Beauty".
Janet McTeer por "Tumbleweeds".
Julianne Moore por "El fin del romance".
Meryl Streep por "Música del corazón".
Hilary Schwank por "Boys Don't Cry".

Mejor actor
Russell Crowe por "El dilema".
Richard Farnsworth por "Una historia verdadera".
Sean Penn por "Acordes y Desacuerdos".
Kevin Spacey por "American Beauty".
Denzel Washington por "Huracán Carter".

Mejor actriz secundaria
Toni Collette por "El sexto sentido".
Angelina Jolie por "Inocencia interrumpida".
Katherine Keener por "Cómo ser John Malkovich".
Samantha Morton por "Acordes y Desacuerdos".
Chloë Sevigny por "Boys Don't Cry".

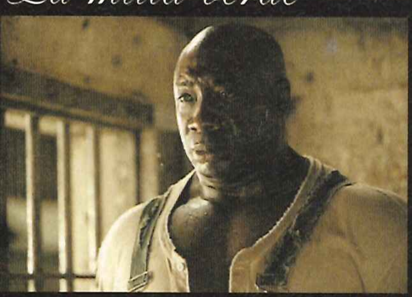
Mejor actor secundario
Michael Caine por "Las normas de la Casa de la Sidra".
Tom Cruise por "Magnolia".
Michael Clarke Duncan por "La Milla Verde".
Jude Law por "El talento de Mr. Ripley".
Haley J. Osment por "El sexto sentido".

Mejor guión original
Alan Ball por "American Beauty".
Charlie Kaufman por "Cómo ser John Malkovich".
Paul Thomas Anderson por "Magnolia".
M. Night Shyamalan por "El sexto sentido".
Mike Leigh por "Topsy-Turvy".

Mejor guión adaptado
E. Roth y M. Mann por "El dilema".
Alexander Payne por "Election".
Frank Darabont por "La Milla Verde".
John Irving por "Las normas de la Casa de la Sidra".
Anthony Minghella por "El talento de Mr. Ripley".

Mejor banda sonora
T. Newman por "American Beauty".
John Williams por "Las cenizas de Ángela".
Rachel Portman por "Las normas de la Casa de la Sidra".
John Corigliano por "El violín rojo".
G. Yared por "El talento de Mr. Ripley".

La milla verde





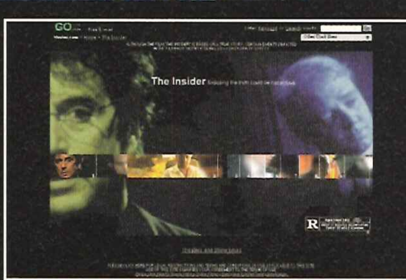


La aparición de Tom Hanks en el reparto es el principal reclamo de esta película basada en una novela de Stephen King. En ella, el actor da vida a un guardia de la prisión de la Milla Verde que conoce a un preso que tiene poderes.
Este tipo de tramas suelen gustar mucho a la Academia, pero no se trata de una de las cintas favoritas en los pronósticos. Su página web, sin embargo, es un ejemplo de cómo se deben hacer las cosas. Sencilla de diseño, pero grande en su contenido (reparto, director, cómo se hizo, etc.).
www.thegreenmile.com

El dilema







Russel Crowe interpreta en esta película a Jeffrey Wigand, el científico que fue uno de los testigos principales en los juicios contra la poderosa industria del tabaco que se celebraron en 49 estados de EEUU en el año 1993, y en los que las indemnizaciones ascendieron a un total de 246.000 millones de dólares. Al Pacino, por su parte, interpreta el papel del periodista de investigación que destapó el caso.
Una película con mensaje que pretende remorder la conciencia de muchos fumadores.
www.theinsider-themovie.com

Las normas de la casa de la sidra







Después de haber sido criado durante los años 30 en un orfanato de mala muerte, regentado por un doctor que practica abortos ilegales a escondidas, el joven Hower Wells conoce a un soldado y a su novia con multitud de problemas personales a causa de un embarazo no deseado. Con este argumento se presenta la película menos conocida de las cinco nominadas, aunque la calidad del plantel de actores pueden hacer que se convierta en la gran sorpresa de este año.
www.miramax1999.com/ciderhouse/index.html

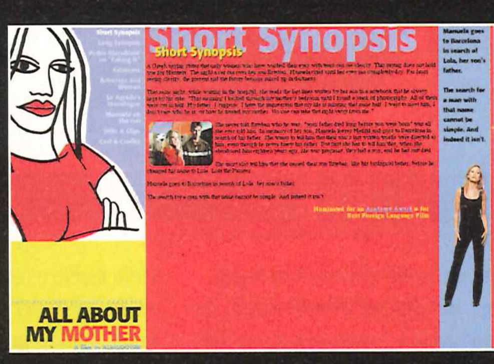


Todo sobre mi madre









Esta edición de los Oscar tiene un interés especial para el cine español, porque "Todo sobre mi madre" es la gran favorita para llevarse el galardón a la mejor película en lengua extranjera. En esta cinta, que no ha cesado de recibir elogios y premios desde que se estrenó, Pedro Almodóvar introduce al espectador en uno de esos mundos que nadie como él sabe recrear, repleto de situaciones imposibles, personajes llenos de fuerza, diálogos intimistas, gotas de humor y también momentos dramáticos.

Sony Pictures no está reparando en gastos a la hora de promocionarla fuera de nuestro país, y buena prueba de ello es su pagina oficial, que contiene una enorme cantidad de información (en inglés) de todos los aspectos de la película. Si todo sale bien, en la mágica noche del próximo 26 de marzo oiremos por fin eso de: "And the Oscar goes to... ¡All about my mother!". Todos nos alegraríamos por Almodóvar.

www.spe.sony.com/classics/allaboutmymother



Direcciones de cine en general

www.imdb.com
"Intenet Movie Data Base" es una gran base de datos sobre el mundo del cine, con sipnosis, fotos y más información.

www.infocine.com
Una revista online con información sobre los últimos estrenos, críticas de películas y otros datos de interés. ¡Y en castellano!

www.mcu.es/cine/index.html
Una base de datos que no puede rivalizar con la anterior en contenido, pero que tiene la ventaja de estar en castellano.

Http://usuarios.maptel.es/ggboo
La página de Ciber Teo es una de las más curiosas de la red. Aquí se recopilan los errores más sonados del séptimo arte.

www.cinespain.com
Sede del cine español en Internet, que contiene un listado por años y otras secciones de temas relacionados.

www.geocities.com/ciendecine
Guía de estrenos cinematográficos con fichas técnicas y artísticas, sinopsis y críticas de películas. En castellano.

Mejor canción
"Save Me", de "Magnolia".
"Music Of My Heart", de "Música del corazón".
"Blame Canada", de "South Park".
"You'll Be In My Heart", de "Tarzán".
"When She Loved Me", de "Toy Story 2".

Mejor fotografía
Conrad L. Hall, por "American Beauty".
Dante Spinotti por "El dilema".
Roger Pratt por "El fin del romance".
Robert Richardson por "Mientras nieva sobre los cedros".
Emmanuel Lubezki por "Sleepy Hollow".

Mejor diseño de vestuario
Jenny Beavan por "Ana y el Rey".
Colleen Atwood por "Sleepy Hollow".
Ann Roth y Gary Jones por "El talento de Mr. Ripley".
Milena Canonero por "Titus".
Lindy Hemming por "Topsy-Turvy".

Mejor maquillaje
Michele Burke y Mike Smithson por "Austin Powers: la espía que me achuchó".
Rick Baker por "Condenados a fugarse".
Greg Cannom por "El hombre bicentenario".
Christine Blundell y Trefor Proud por "Topsy-Turvy".

Mejor montaje
Tariq Anwar por "American Beauty".
William Goldenberg, Paul Rubell y David Rosenbloom por "El dilema".
Zach Staenberg por "Matrix".
Lisa Zeno Churgin por "Las normas de la Casa de la Sidra".
Andrew Mondshein por "El sexto sentido".

Mejor sonido
Andy Nelson, Doug Hemphill y Lee Orloff por "El dilema".
John Reitz, Gregg Rudloff, David Campbell y David Lee por "Matrix".
Robert J. Litt, Elliot Tyson, Michael Herbick y Willie Burton por "La Milla Verde".
Leslie Shatz, Chris Carpenter, Rick Kline y Chris Munro por "La momia".
Gary Rydstrom y Tom Johnson por "Star Wars: Episodio I. La amenaza fantasma".

Mejores efectos visuales
John Gaeta, Janek Sirrs y Jon Thum por "Matrix".
John Knoll y Dennis Muren por "Star Wars: Episodio I. La amenaza fantasma".
John Dykstra y Jerome Chen por "Stuart Little".

Mejor montaje de efectos de sonido
Ren Klyce y Richard Hymns por "El club de la lucha".
Dane Davis por "Matrix".
Ben Burtt y Tom Bellfort por "Star Wars: Episodio I. La amenaza fantasma".

Mejor película de habla no inglesa
"Todo sobre mi madre" (España), de Pedro Almodóvar.
"Caravan" (Nepal), de Eric Valli.
"La vida prometida" (Francia), de Régis Wargnier.
"Under the Sun" (Suecia), de Colin Nutley.
"Solomon and Gaenor" (Reino Unido), de Paul Morrison.

CRAZY TAXI

Nos hemos pasado el último mes exprimiendo a fondo todas las posibilidades de este fabuloso arcade y al final hemos llegado a dos conclusiones importantes: la primera, que su jugabilidad es la caña, y la segunda, que esta guía no te la puedes perder.



CONDUCTORES Y VEHÍCULOS

Las primeras y más notables peculiaridades del juego vienen de la mano de cada uno de los cuatro conductores a elegir, porque sus características de conducción, unidas a las de sus correspondientes taxis, hacen que el control varíe según el que elijas. Estas diferencias se hacen especialmente palpables en las primeras partidas, en las que conviene no volverse loco haciendo barbaridades, por mucho que el juego te invite precisamente a lo contrario.

GUS

- **Edad:** 42 años.
- **Sexo:** Varón.
- **Matrícula:** ONLY777 ("Only 777").
- **Control:** El coche de Gus pesa mucho, con lo que resulta bastante lento, pero también extremadamente manejable. Jugando con él resulta fácil evitar obstáculos y atascos.
- **Valoración:** 3 sobre 5.
- **Detalles:** Después de una alocada juventud de hooligan, en la que hizo sus primeros pinitos al volante de un taxi normalito, Gus se pasó a la moda "el Fary", con ciertos toques de Boris Izaguirre. Su camisa de flores sin abrochar, que deja los pelos del pecho al descubierto, es toda una declaración de intenciones. Tras comprarse un descapotable de 1955, fue uno de los socios fundadores de la compañía Crazy Taxi.



GENA

- **Edad:** 23 años.
- **Sexo:** Mujer al volante... (redactor machista).
- **Matrícula:** 5EXY515 ("Sexy Sis").
- **Control:** Aunque en velocidad punta no es ninguna maravilla, Gena es la mejor en lo que a frenos y aceleración se refiere. Por lo tanto, es la mejor indicada para trayectos cortos. Por otra parte su coche es muy ligero, por lo que el control tiende a irse de las manos.
- **Valoración:** 3 sobre 5.
- **Detalles:** De los cuatro pilotos, Gena es la única que realmente se dedica a los coches a pleno rendimiento. Asegura que escogió la profesión de "peseta" para poder pasarse el día conduciendo. Además, demuestra tener unos polígonos muy bien puestos... ¡¡ni Lara Croft ni leches!! ¡¡Gena forever!!



B. D. JOE

- **Edad:** 25 años.
- **Sexo:** Varón.
- **Matrícula:** 2HOP260 ("To hop to go").
- **Control:** B.D. es el conductor más experimentado, y su coche corre mucho más. La dirección está un poquito dura, especialmente en las zonas no asfaltadas.
- **Valoración:** 5 sobre 5.
- **Detalles:** Aunque no está carente de ritmo, B.D. Joe es un tipo bastante menos radical que su compañero de pelo verde (este que tienes a la derecha). Disfruta viendo a la gente feliz, algo que consigue cuando les lleva rápido a sus destinos. En su vida privada se aprovecha de la habilidad que ha adquirido después de tanto tiempo al volante para hacer malabarismos y todo tipo de "performances" que es mejor no desvelar aquí.

AXEL

- **Edad:** 21 años.
- **Sexo:** Varón.
- **Matrícula:** 1NOMI55 ("I no miss").
- **Control:** Axel es el piloto más nivelado en todos los aspectos. La mejor elección para los pilotos principiantes en la profesión.
- **Valoración:** 4 sobre 5.
- **Detalles:** Tal y como su aspecto revela, Axel es un punky cuyo lema es "vamos a saltarnos las reglas, somos los mas guays". Dentro de estas sencillas características, se hace comprensible que conduzca un Taxi de los 60 (descapotable, eso sí). En su vida privada, es decir, cuando no está al volante de su vehículo, toca en un grupo punk y practica deportes extremos como SnowBoard o Surf. Vamos, el clásico bandarra que sabe disfrutar a tope cada minuto de vida.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Existen dos formas de jugar a «Crazy Taxi», con o sin movimientos especiales. En el primero de los casos, te limitas a pisar el acelerador sin descanso y disfrutar del entorno gráfico, los detalles de los escenarios, el genial diseño de los peatones y los 60 fotogramas por segundo a los que corre el juego. Jugando de esta forma te lo puedes pasar en grande, pero que no se te pase por la imaginación alcanzar lo más alto del ranking.

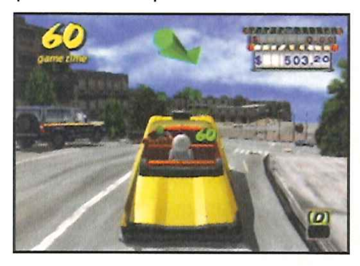
En el segundo supuesto, esto es, jugando con movimientos especiales, debes dejar de lado toda noción de civismo o sentido común que hayas adquirido a lo largo de tu existencia, porque la partida se convierte en un auténtico ciclón. Será entonces cuando estés realmente preparado para disfrutar del juego en toda su dimensión y apreciar el oficio que tiene Sega a la hora de programar verdaderas joyas del entretenimiento.

A continuación te damos los movimientos especiales básicos. El resto son ligeras variaciones o combinaciones de los mismos (una excelente forma de practicarlos es participar en la modalidad Crazy Box, en la que estás obligado a dominarlos a fondo para superar las pruebas).

CRAZY DASH

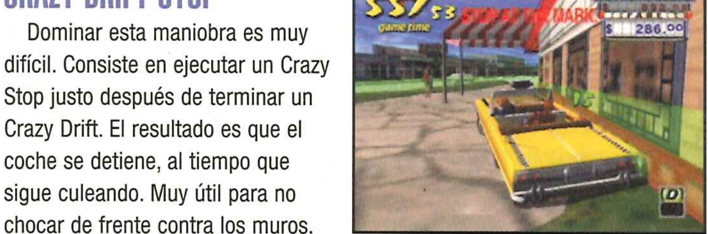
El Crazy Dash existe en muchos otros arcade de conducción, donde es conocido como nitro o turbo, es decir, un acelerón brutal que hace que nuestro coche coja velocidad rápidamente. Por suerte, en «Crazy Taxi» podemos hacerlo tantas veces como queramos.

En teoría, la técnica para hacer un Crazy Dash consiste en soltar el acelerador, meter la marcha D y volver a acelerar. En la práctica, basta con presionar los botones B (marcha D) y R (acelerador) casi a la vez (aunque siempre un poco antes el boton B). Líos aparte, éste es un movimiento que requiere un poco de práctica pero que resulta muy útil, por no decir imprescindible.



CRAZY STOP

Se trata del movimiento contrario al Crazy Dash, y se realiza también pulsando casi simultáneamente el botón A (marcha R) y el L (freno). Con éste movimiento conseguimos una frenada en seco, imprescindible para no pasarnos del objetivo.



CRAZY DRIFT STOP

Dominar esta maniobra es muy difícil. Consiste en ejecutar un Crazy Stop justo después de terminar un Crazy Drift. El resultado es que el coche se detiene, al tiempo que sigue culeando. Muy útil para no chocar de frente contra los muros.

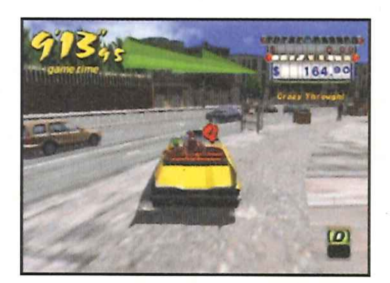


CRAZY DRIFT

Éste es un movimiento de derrape que también resulta esencial para aumentar la maniobrabilidad de los vehículos. Para ejecutarlo, tan sólo hay que pulsar A, y después B, justo antes de girar o mientras se está girando. Un consejo para hacerlo con soltura, es pasar rápidamente el dedo sobre el A y el B. No falla.

LIMIT CUT

Este movimiento nos permite rebasar el límite de velocidad del coche, y su ejecución es realmente complicada. Primero tienes que hacer varios Crazy Dash para que el coche alcance su máxima velocidad. Una vez hecho esto, debes soltar todos los botones y finalmente presionar exactamente a la vez los botones A, B y R, es decir, marcha R, marcha D y acelerador. El resultado es algo así como "el acelerón definitivo". El conductor que domine este movimiento, será un verdadero maestro de «Crazy Taxi».

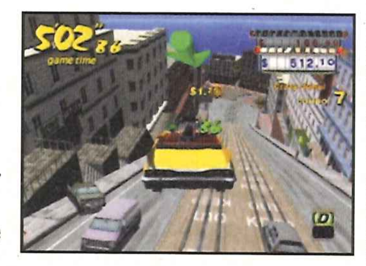


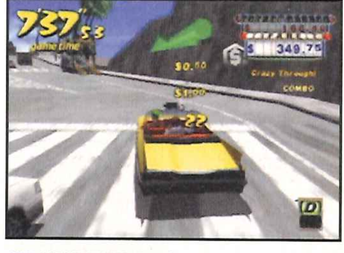
COMBOS

Además de los movimientos especiales, es muy recomendable sumar un buen número de combos para recibir suculentas propinas. Estos combos se consiguen realizando ciertas maniobras consecutivas sin tocar a otros coches (lo que sí esta permitido es que choques contra los edificios del escenario).

CRAZY JUMP

Las dos ciudades de «Crazy Taxi» tienen un mapeado con calles tan empinadas como las de San Francisco. Cuanto más rápido las atravieses con tu coche, mayores serán los saltos que consigas, más Crazy Jumps sumarás a tu combo, y más dinero irá a parar a tu bolsillo. Además, es una gozada eso de ir por los aires y ver cómo pasan los coches por debajo del tuyo.





CRAZY THROUGH

Sumas Crazy Through al pasar entre varios coches o al adelantarlos casi rozándolos. Este combo es muy fácil de conseguir cuando vas por la autopista de la ciudad arcade.

CRAZY DRIFT

Cuanto más largos sean tus derrapes, más puntos sumarás. Si además no tocas a ningún otro coche, seguirás sumando combos en el siguiente Crazy Drift.



CRAZY BOX

CRAZY JUMP



Crazy Jump es la primera prueba y también la más sencillita de todas. Consiste en un salto de las mismas características de los de esquí, con rampa y todo. Para superar este reto necesitas dar un salto de más de 150 metros, y para lograrlo tan solo tienes que realizar tantos Crazy Dash y Limit Cut como te sea posible. Con un poco de habilidad y práctica, los saltos pueden llegar a superar los 400 metros.

CRAZY BALLOONS

Esta prueba te sitúa en un parque de césped en el que algún gracioso ha colocado 20 globos enormes, y debes pincharlos todos antes de que se agote el tiempo. Acelera con un buen Crazy Dash, y después haz Crazy Drifts sin parar.

CRAZY BOWLING

Una vez que hayas dominado las tres primeras pruebas, te enfrentas a una de las más complicadas del Crazy Box. Si pasas esta fase, ya estas listo para sumar entre 8.000 y 9.000 dólares en los modos Arcade y Original.

El escenario está formado por siete pistas de bolos, una detrás de otra, en cada una de las cuales tienes que tirar 10 bolos antes de que se agote el tiempo establecido. Esto hace un total de 7 rectas, 7 curvas y 70 bolos de los que debes deshacerte en tan solo 30 segundos.

Pasar esta fase exige que tengas un perfecto manejo de los Crazy Dash y, sobre todo, del Crazy Drift. Es importantísimo el uso de éste último para no dejar ningún bolo de pie, pero debes tener en cuenta que si te pasas con el derrape, lo más probable es que pierdas varios segundos.



CRAZY FLAG



En esta segunda prueba se mide tu destreza con la aceleración y la habilidad para dar un giro de 180 grados en un palmo de terreno, al estilo Butragueño. Tienes que llegar a la banderita antes de que se agote el tiempo, y para ello bastará con que des la vuelta lentamente y ejecutes un par de Crazy Dash o un Limit Cut. De hecho, incluso es posible superar esta prueba sin realizar ningún movimiento especial.

CRAZY DRIFT

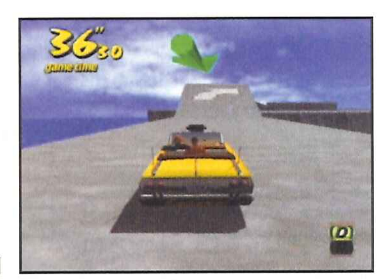


La primera prueba del segundo bloque es única y exclusivamente un tutorial sobre cómo y donde puede utilizarse el Crazy Drift. El escenario vuelve a ser un parque de césped, pero esta vez con montículos y calles que se cruzan. Debes sumar un "15 hit combo", y para ello tienes que comenzar el derrape sobre asfalto. Como podrás comprobar, a tu vehículo le cuesta derrapar sobre terreno no asfaltado y piso inestable.

CRAZY TURN

Llegados a éste punto, el Crazy Dash y el Crazy Drift no deben ofrecerte ninguna complicación, así que esta prueba puede resultar más que asequible para un piloto como tú. Cuando te aproximes a la curva, ábrete y derrapa (Crazy Drift) para tomarla. Para que el derrape no vaya más allá de lo necesario, haz otro Crazy Dash para aumentar la velocidad y seguir adelante a toda marcha.

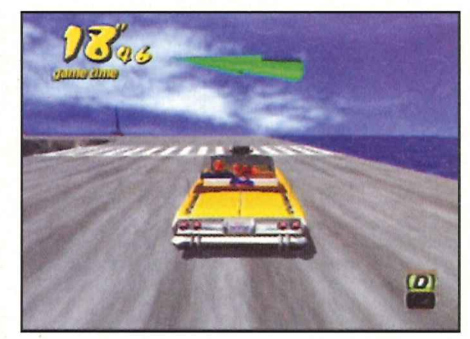
CRAZY BOUND



Llegamos a una de las pruebas más complicadas. Aquí "tan solo" tienes que llegar a la meta sin caer al mar, saltando de plataforma en plataforma. Evidentemente, hay una rampa que te permite llegar de una a otra, pero para no perder el control tienes que dominar totalmente el Crazy Drift. Primero tienes que tomar velocidad a base de Crazy Dash, y una vez que llegues a la rampa, hacer un Crazy Drift para aterrizar en posición franca para afrontar la siguiente rampa.

Es esencial no obsesionarse con la velocidad, porque si controlas los derrapes te sobrará tiempo. Presta mucha atención a las rampas y ándate con cuidado cuando llegues al final: frena con tiempo o te caerás al agua.

CRAZY ZIG ZAG

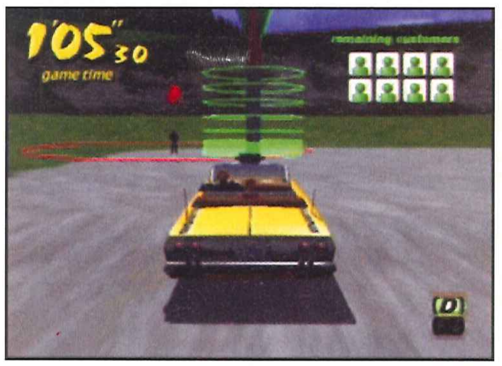


La complicación viene por la posibilidad de caer al agua, pero aquí no hay rampas ni saltos. Tan sólo hay que llegar a la meta a base de derrapes, y parar dentro de la zona indicada. La trazada la componen dos curvas consecutivas de 90º en las que no hace falta derrapar, y otras dos más cerradas que requieren un buen Crazy Drift o un frenazo en seco. Por último, tan sólo debes tratar que el coche no se te descontrole y frenar el coche a tiempo.

CRAZY ZIG ZAG 2



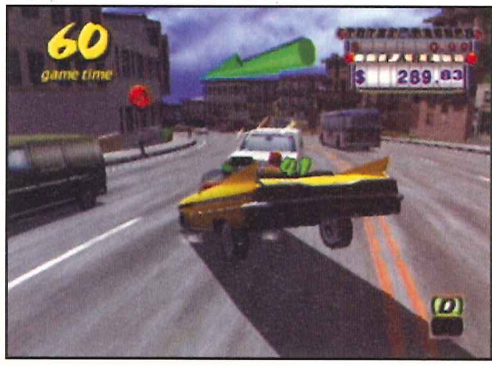
Volvemos al mismo escenario del Crazy Zig Zag, pero esta vez con 6 ancianas montadas en tu taxi. Cada una de ellas se bajará en el borde de la carretera en cada curva, lo que significa que esta prueba es una de las más difíciles del Crazy Box. Primero tienes que acelerar a tope, y al llegar a la curva, hacer un Crazy Drift Stop PERFECTO. Cualquier imperfección dará con tus huesos y los de las ancianas en el fondo del mar. Ésta es una de esas fases que consigues terminar una vez en la vida, y de puro milagro.



CRAZY POLE

Esta prueba es parecida a la anterior pero sin tráfico. La disposición de los clientes es la misma, es decir, cada uno en el punto de destino del anterior. Ahora, sin embargo, cada cliente aparece muy cerca de un poste de electricidad. Como nuestro coche es indestructible, lo mejor es que nos estampemos contra él para no tener que frenar.

CRAZY PART.



Esta fase también es muy complicada, sobre todo por lo escaso del tiempo. Tu objetivo es localizar a los 6 pasajeros (algunos de ellos se encuentran muy bien escondidos) y llevarlos a todos juntitos hasta su punto de destino. En estas últimas fases ya va resultando imprescindible que domines todas las técnicas, así que valor, y al toro.

CRAZY RUSH

Esta fase es una especie de entrenamiento general. Consiste en coger a 5 clientes y llevarlos a sus destinos (unos 200 metros). Los clientes están en el centro del cruce, colocados en forma de estrella, cada uno de ellos apuntando a su destino, lo que significa que si los coges en orden, optimizarás la mini-partida. No hay más secretos para esta prueba, tan solo demostrar lo bien que has aprendido todo lo que te hemos enseñado hasta ahora.

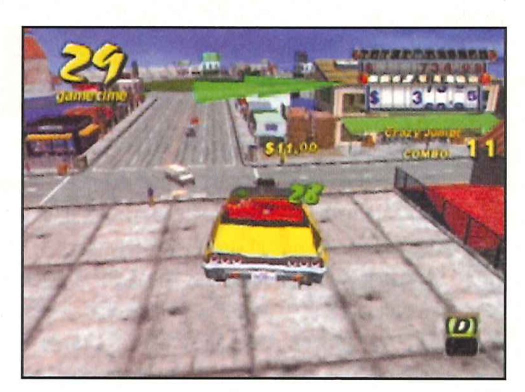


CRAZY JAM

Este es el primer mini juego que te sitúa en una ciudad con tráfico. El funcionamiento es el mismo del juego en sí: recoger peatones y transportarlos hasta su destino.

El primer cliente aparece delante de tus narices, y el siguiente se encuentra justo en el punto de destino del primero, así que la clave será parar a un cliente justo en el punto en el que el siguiente pueda subirse al taxi. Así ganarás el tiempo justo para poder superar la fase.

CRAZY ATTACK



Para completar esta fase hay que ser una especie de dios, porque consiste nada menos que en terminarse el modo arcade en 4 minutos. Además, no hay una flecha que te indique la dirección que debes seguir para encontrar el destino del cliente, pero a cambio te encuentras unos checkpoints que vienen a significar que vas por el buen camino. Si alguien consigue pasarse esta fase, que lo incluya a su currículum y se lo mande a Yu Suzuki. Por cierto, si consigues superarla, podrás escoger un nuevo vehículo en el juego: el triciclo-taxi.

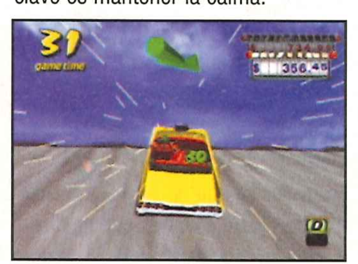


CRAZY PARKING

Esta fase tampoco es demasiado difícil. Consiste en llevar a un pasajero desde el suelo hasta la tercera planta de un parking. La flecha no sirve de nada, así que tienes que buscar las rampas de subida a "ojímetro". Trata de no chocar con demasiados coches.

CRAZY THROUGH

Después de la locura, una fase más tranquilita. Tan sólo necesitas un "30 hit combo" de Crazy Through, o lo que es lo mismo, adelantar a 30 coches seguidos sin tocarles. Se puede completar sin utilizar movimientos especiales. La clave es mantener la calma.



MODO ARCADE

LA CIUDAD DE LA RECREATIVA

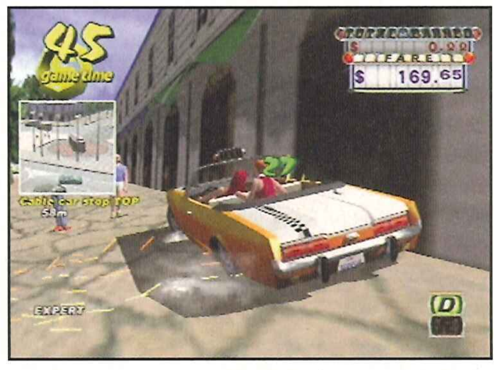
Como ves en este mapa, la ciudad del modo arcade, que es la misma que aparecía en la recreativa, tiene un diseño menos rebuscado que la del modo original.

El trayecto a seguir suele ser lineal, y es inevitable pasar por la autopista, aunque esto significa perder tiempo. Sin embargo, al atravesarla se llega a la zona Norte, donde hay muchos clientes adinerados con destinos más alejados.

TRUCOS

Si consigues terminar por completo todos los modos de juego de «Crazy Taxi», algunos de estos trucos se activarán por sí solos. Para los que no seáis tan hábiles, aquí están las combinaciones de botones que hacen falta para activarlos. Hay que reseñar que algunos de ellos aumentan la dificultad.

MODO EXPERT



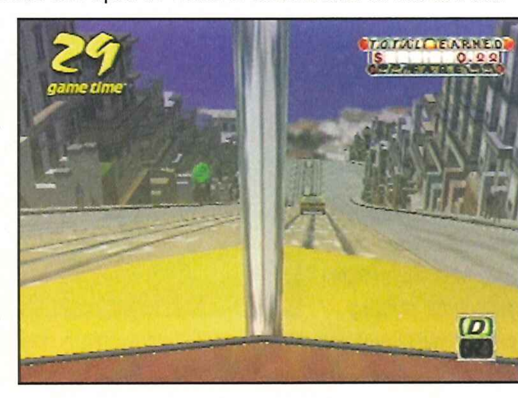
El modo Expert consiste en desactivar la flecha-guía de la parte superior de la pantalla y las marcas que nos detallan el lugar en el que debemos parar.

Para activarlo, mantén pulsados L+Start y R+Start justo antes de que aparezca la pantalla de selección de personaje. Luego selecciona vehículo y conductor, y... ¡a correr casi a ciegas!

CAMBIO DE VISTA Y CUENTAKILÓMETROS

Éste es un truco algo difícil de hacer, pero realmente útil. Para ejecutarlo, lo primero que tienes que hacer es conectar un nuevo mando en el puerto de control 3, y presionar en ese mismo mando el botón Start, una vez que has comenzado la partida, ya sea en modo Arcade u Original.

Ahora podrás elegir entre tres tipos de vista. La vista normal se activará con el botón A, la vista en primera persona se activará con el B, y una nueva vista aérea se activará con el Y. También puedes activar el cuentakilómetros pulsando 5 veces seguidas el botón X. Es algo complicado, pero vale la pena.



MODO ORIGINAL

MILLENNIUM TOWER
Cafeteria
Lighthouse
Landing Pier
Police Station
KINGS PARK
Marine Plaza
SQUARE BANK
Fire Station
City Library
CAMPSITE Subway
NORTH CAMP Station
GRAND MERCURY HOTEL
Used Car Shop
Japanese Restaurant
WEST CENTRAL Station
SMITH CLUB
WAVE & BEACH
Camping Village
Parthenon Museum
EAST VILLAGE Station
Kentucky Fried Chicken
START
Big Hills Park
Tower Records
SOUTH PARKING Station
The Original Levi's® store
FILA
Pizza Hut
Marine Museum

UN ESCENARIO EXCLUSIVO PARA DREAMCAST

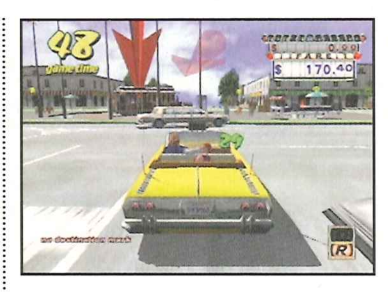
La ciudad nueva (modo original) es mucho más compleja, pero no tiene excesivos trayectos largos. Existen numerosos atajos, entre los que destacan los túneles por los que pasa la vía del tren, que son realmente útiles una vez que aprendes a orientarte por la ciudad. Los clientes suelen dirigirte a las zonas Noreste y Sureste, que son las más sencillas, por lo que la curva de la dificultad es casi perfecta.

SIN FLECHAS

Con este truco desactivas las flechas guía, pero mantienes activadas las marcas de destino. Para activarlo, presiona y mantén pulsados R+Start justo antes de que aparezca la pantalla de selección de personaje. Si te ha salido bien, aparecerá la frase "no arrows".

Con este truco, el juego se vuelve un poco más difícil, pero se hace más divertido si te sabes la ciudad.





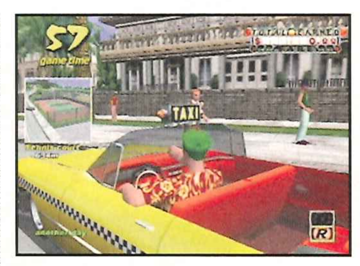
SIN MARCA DE DESTINO

Pulsa y mantén pulsados L+Start justo antes de que aparezca la pantalla de selección de personaje. Si lo haces bien, aparecerá la frase "no destination markers". Ahora, no aparecerán las marcas verdes que siempre indican el lugar de destino.

TAXI TRICICLO



En la pantalla de selección de personaje (después de seleccionar al que quieres, pero justo antes de que empiece el juego) pulsa L+R+Start tres veces rápidamente. Tu taxi será ahora una especie de triciclo con cesta incorporada en la que llevarás a lo clientes. También podrás conducir este simpático triciclo al completar el modo Crazy Box si pulsas Arriba en la pantalla de selección.



MODO ANOTHER DAY

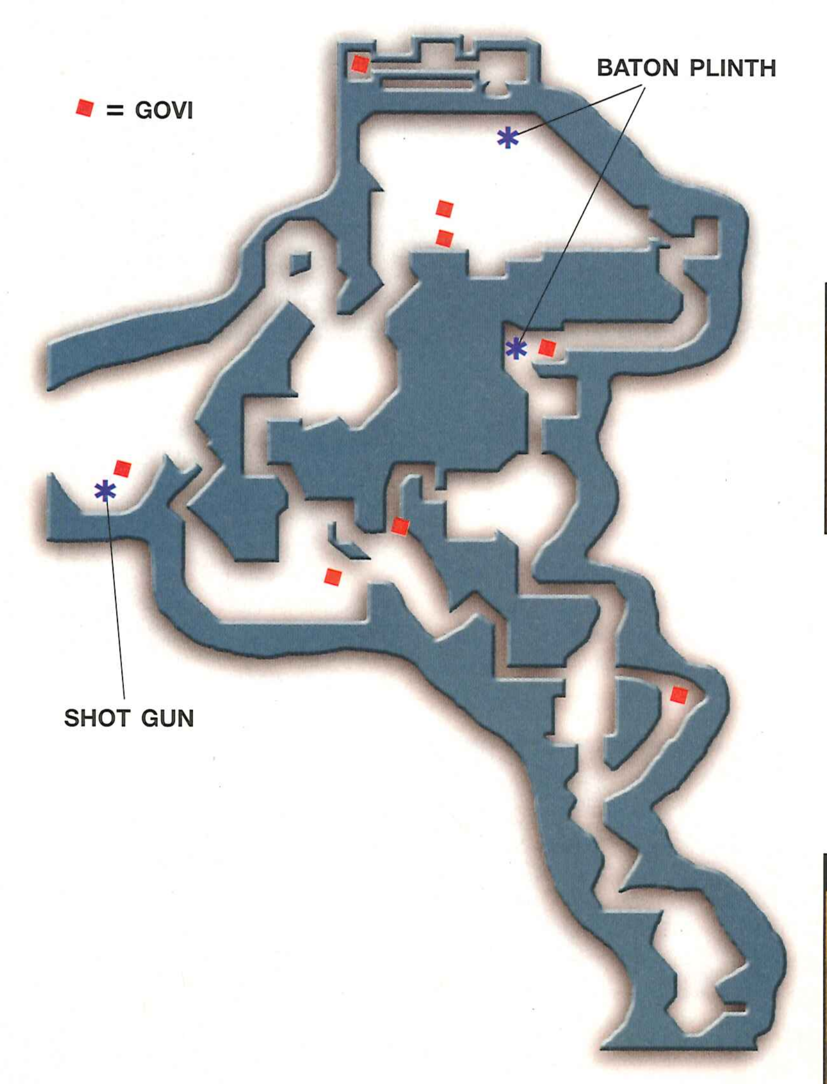
Presiona R en la pantalla de selección de personaje y vuelve a presionarlo, pero esta vez manteniéndolo pulsado, mientras seleccionas tu coche. Verás cómo aparece el título "another day" y escucharás el sonido de una bocina. En este modo, el punto de partida será variable y aparecerán nuevos destinos, mientras que algunos otros cambiarán ligeramente.

SHADOW MAN

El mundo de las sombras es un lugar al que muchos pueden llegar, pero del que sólo unos pocos elegidos consiguen volver. Hablamos de gente como Mike LeRoy, también conocido como Shadow Man, que lleva ya unos meses haciendo que muchos de vosotros entréis en la zona muerta sin sospechar lo que os espera allí. Nosotros no sabemos hacer vudú, pero sí que tenemos algo de experiencia haciendo guías, así que este mes comenzamos un repaso exhaustivo en el que pensamos acompañaros paso a paso por todas las fases del juego.

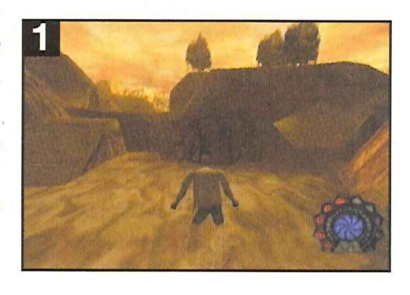
LOS PANTANOS DE LOUSIANA

En esta fase tienes varios objetivos que conseguir. El primero es llegar hasta la iglesia en lo alto de la colina, pero antes te cruzarás con varias casetas, un barco encallado, y una cuerda por la que tendrás que subir. Dentro de la iglesia, habla con Nettie, que te dará la pistola. Dirígete hacia la cripta del fondo, y después de varios paseos submarinos hallarás la caseta. Por último, usa el osito para ir a la zona oscura.



LA PRIMERA ENCRUCIJADA

Aquí te encuentras con la primera intersección. Toma el camino de la izquierda, que es mas recto, para llegar hasta tu destino: la iglesia que se ve al fondo.



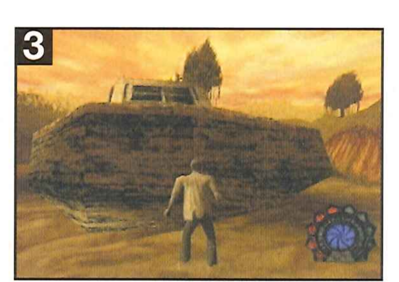


AUNQUE NO SEA DOMINGO...

Una vez que estés dentro de la iglesia, habla con Nettie. Ella te entregará la pistola, y también te dará unos consejos que seguro que te son muy útiles para más adelante.

EL BARCO

También puedes volver sobre tus pasos para entrar en este barco varado. Rompe los tablones con tu pistola y déjate caer para llegar hasta unas nuevas zonas.

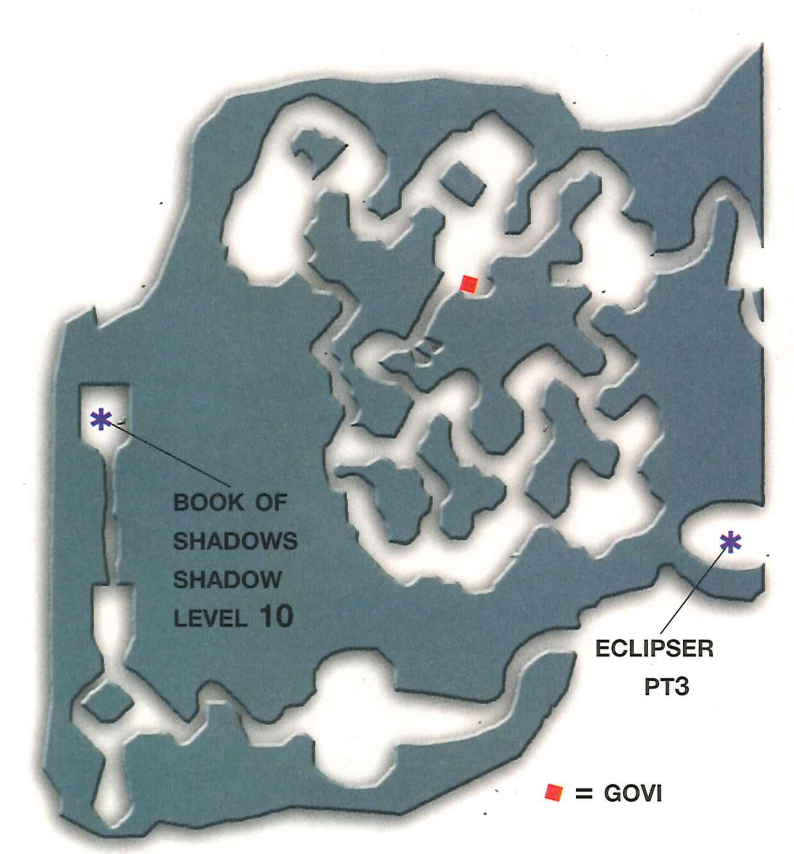


LOS COCODRILOS

Bucea en el agua en cuanto llegues, porque te mueves más rápido que nadando. Esquiva los mordiscos de los cocodrilos y al final, coge la escopeta.

PUERTAS ÓSEAS

Ten cuidado con los zombies que te encuentras por el camino. Es un buen momento para que practiques tu pericia en el mundo de las sombras. Dirígete al encuentro de un nuevo amigo: Jaunty "el sonrisas". Deberás encontrar en primer lugar la Coffin Gate de nivel cero, que te dará acceso al resto del nivel. Que no se te olvide recoger todos los Govis que te vayas encontrando, pues son los que te permitirán abrir el resto de Coffin Gates. No pases hasta la siguiente fase sin recoger el Asson, un artefacto vudú que te va a ser muy útil de aquí en adelante.





¿SEGURO QUE ES AGUA?
Aunque parezca un pantano corriente, este lugar esconde muchos peligros. No te fíes de su aspecto, pues en cuanto te despistes te van a disparar. Dirígete hacia la luz que se al fondo para descubrir por ti mismo estos parajes.

UN ENCUENTRO DESAGRADABLE
Parecen todos iguales, pero no es así. Cuídate mucho de estos zombies, que se mueven más deprisa que tú. Consigue llegar hasta la plataforma de madera del fondo y súbete a ella para poder acabar con todos los malos.





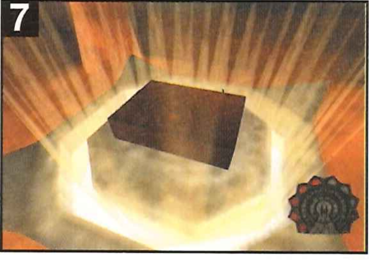
EL INTERRUPTOR DE LA LUZ
Cuando salgas aquí, tendrás que escalar hasta esta plataforma para activar el interruptor de madera que ves aquí. Aparecerá una cuerda que cruza toda la estancia, así que no dudes ni un momento en hacer buen uso de ella.

EL FUEGO DE CAMPAMENTO
Ten cuidado con los seres alados que aparecen en el cielo. Salta por la rampa que hay al fondo para poder llegar hasta la puerta que está iluminada.



AHORA TOCA SUBIR
Al llegar a esta zona, fíjate en el interruptor de abajo, pues con él activado aparece una cuerda para poder llegar a la entrada de arriba.

EL CAMINO AL TEMPLO
Observa que al fondo, hacia la derecha, hay otro interruptor para una cuerda. Sube por la rampa de tu derecha para saltar hasta la plataforma y poder seguir tu camino hacia el Templo de la Vida.

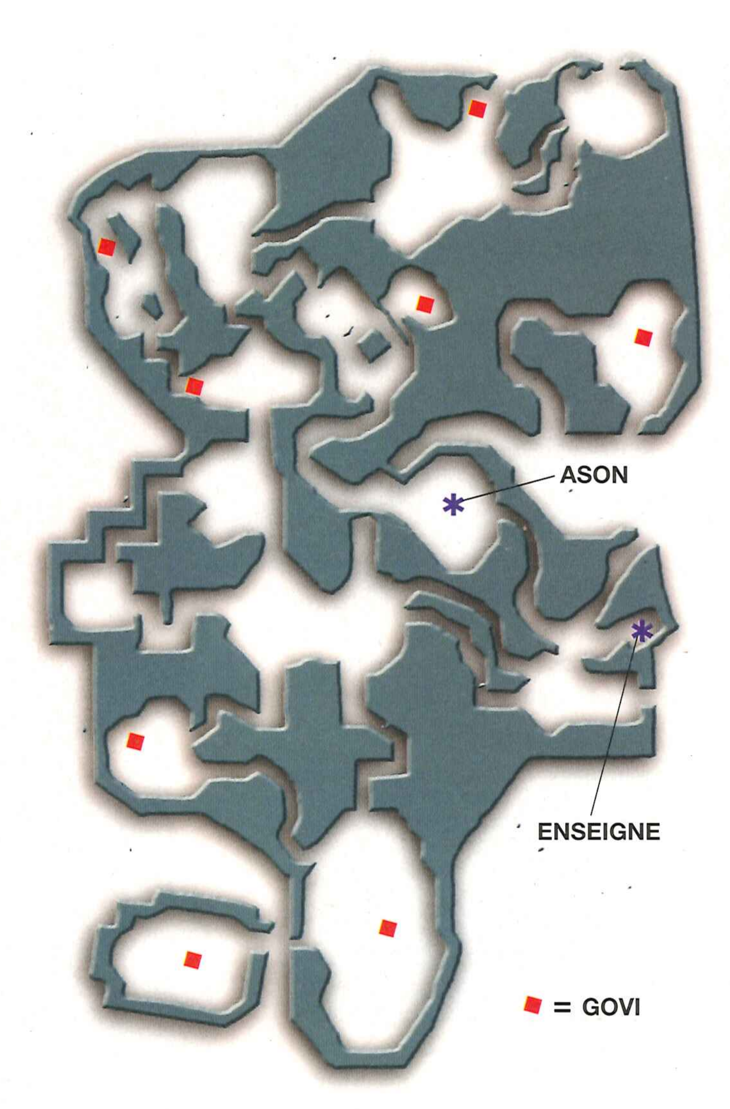


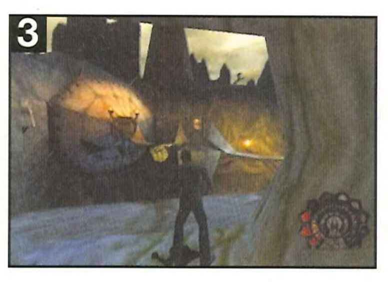
ENCUENTRA EL LIBRO
El Libro de las Sombras se encuentra en la Sala de la Profecía. No tiene pérdida, pues en ella encontrarás tu primer Govi y la Coffin Gate de nivel cero.



TEMPLO DE LA VIDA

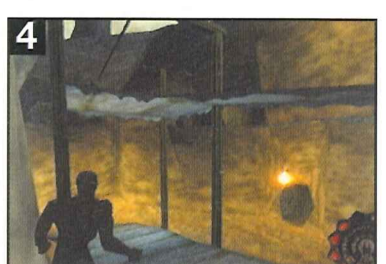
Una vez tengas en tu poder el Asson, procura utilizarlo sólo cuando no puedas utilizar la pistola. Intenta llegar hasta otra sala bastante parecida a la anterior, y procura encontrar el interruptor que está situado en lo mas profundo, bien oculto y siempre defendido por un buen numero de zombies de los más rápidos. Sube por la entrada más alta para encontrar el impresionante puente que da acceso al Templo de la Vida, y cruza sin mirar hacia atrás lo mas rápido que puedas. Una vez dentro, localiza el Baton y la sala de las Ofrendas.

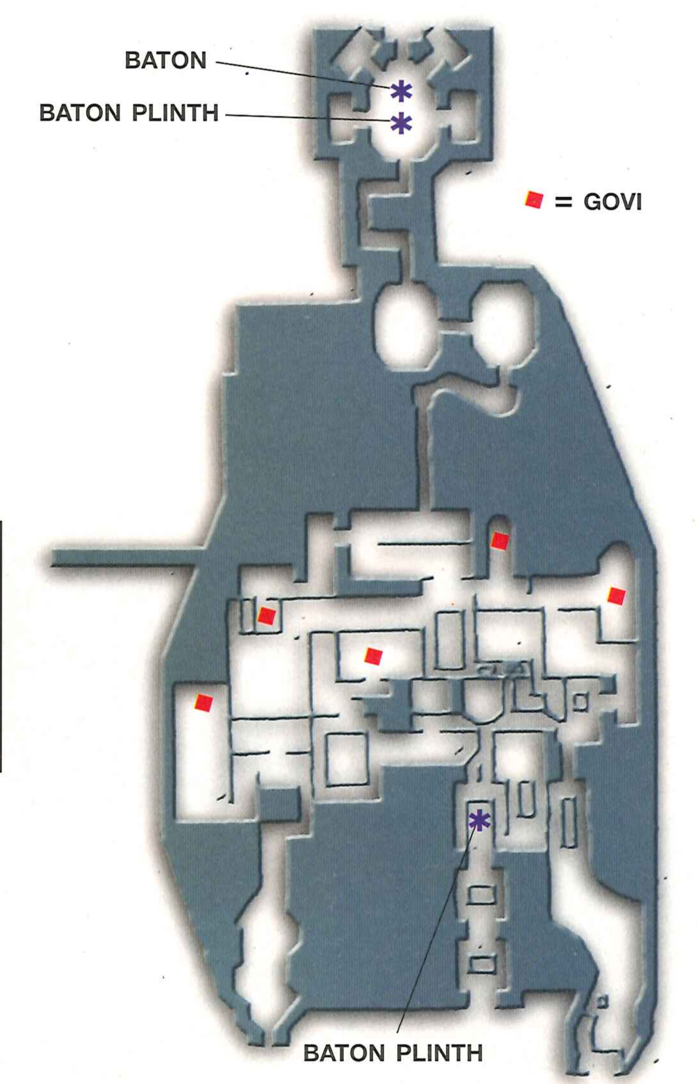




Entrada al Templo de la Vida
Para llegar a la entrada del Templo de la vida, primero tienes que pasar por otras dos salas que hay antes. Parece una tarea sencilla, pero por el camino tendrás que enfrentarte a una gran multitud de enemigos alados.

Las mil y una rampas
Abajo se encuentra otro de los interruptores que tienes que activar. Vuelve a subir por la rampa y pasa a la siguiente zona, donde te será más fácil llegar hasta el puente. No te fíes de lo tranquilo que está todo.





El Asson
Procura encontrar cuanto antes este nuevo artilugio, porque desde ahora te será de gran ayuda para acabar con todo zombie que te encuentres. Además, tiene la ventaja de que no te tienes que acercar a los enemigos.





La Coffin Gate
Esta es otra de las múltiples puertas que vas a tener que abrir a lo largo de la aventura. Sitúate enfrente de la Coffin Gate y presiona el botón de acción. El poder que tendrás acumulado te permitirá romper el sello para cruzarla sin problemas.



¡Demasiado tranquilo!

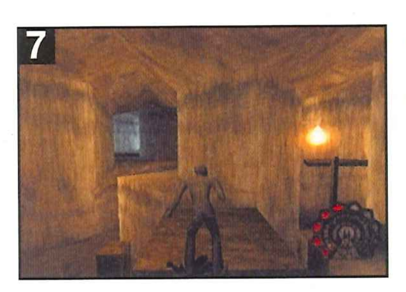
El otro interruptor que te faltaba para poder pasar se encuentra bastante visible. ¿Por qué será? Una vez lo hallas activado, vuelve a subir y cruza sobre la estructura de piedra que hay en el centro.



No lo dudes: es el de abajo

Durante todo el juego te encontrarás con dos formas de comunicación entre los escenarios: las Coffin Gates y los Pasadizos de las Sombras, que son una especie de atajos dentro del extenso mundo del mas allá.





Procura ir siempre por arriba

En esta zona de la fase vas a tener el honor de conocer a unos nuevos amigos: unos zombies unidos por el tronco y sin piernas. Es un buen exponente de la belleza de la fauna que abunda por estos lugares.

La gran catarata

A estas cataratas tendrás que volver más adelante, cuando dispongas de algún artilugio que te permita pasar por zonas que ahora mismo son totalmente inaccesibles. De momento, lo que apetece más es darse un buen baño.





Sube de excursión por las cuerdas

En el juego hay infinidad de Govis. No pienses que tienes que recoger todos los que veas. A veces no puedes llegar hasta ellos en un primer momento. Eso sí, procura no olvidar dónde se encuentran, pues en algún caso tendrás que regresar a por ellos.

Tu primer Govi

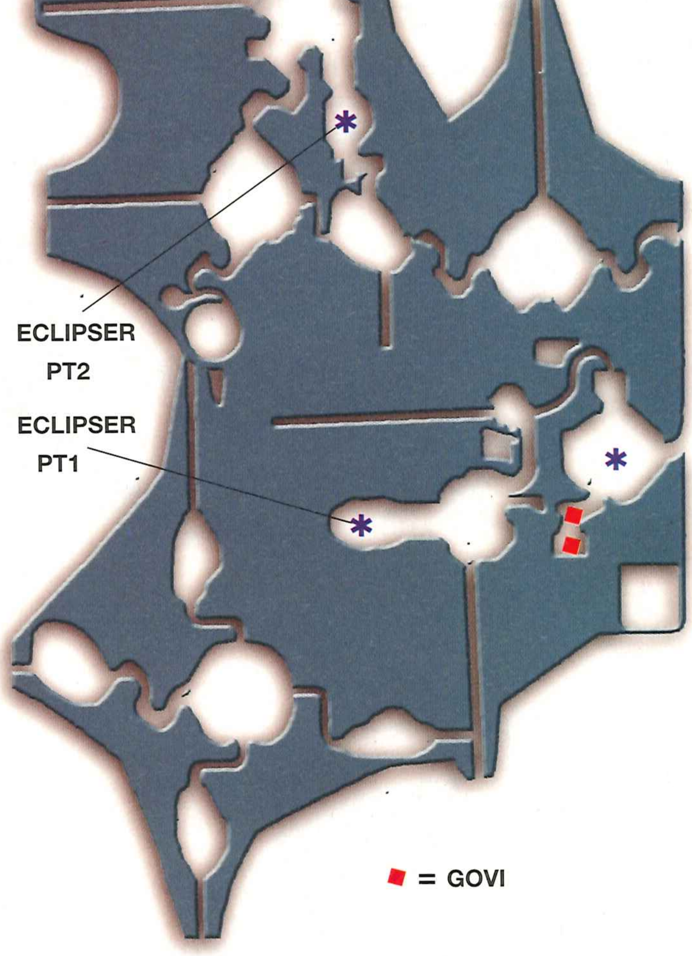
Bonito efecto de luz, ¿verdad? Éste es el primer Govi que tienes que recoger, y puedes encontrarlo en la Sala de la Profecía. Un poco más al fondo está también la Coffin Gate de nivel uno.





Antes de cruzar, echa un vistazo

Tienes que estar muy pendiente de todo tipo de escalas o cuerdas que te permiten llegar a sitios complicados. Antes de cruzarlos, acaba con todos los zombies que pasean por debajo.



El camino de la derecha

Una vez que pases el umbral del Templo te encontrarás con un altar y una puerta a tu derecha. Entra y procura no pisar esas plataformas, porque se hunden con tu peso y te puedes quemar.



Como un alpinista

Alcanza la primera entrada y avanza aferrándote a las repisas de las paredes. Salta, esquiva las bolas de fuego, y después de destruir la masa gelatinosa por fin llegarás hasta el Baton.

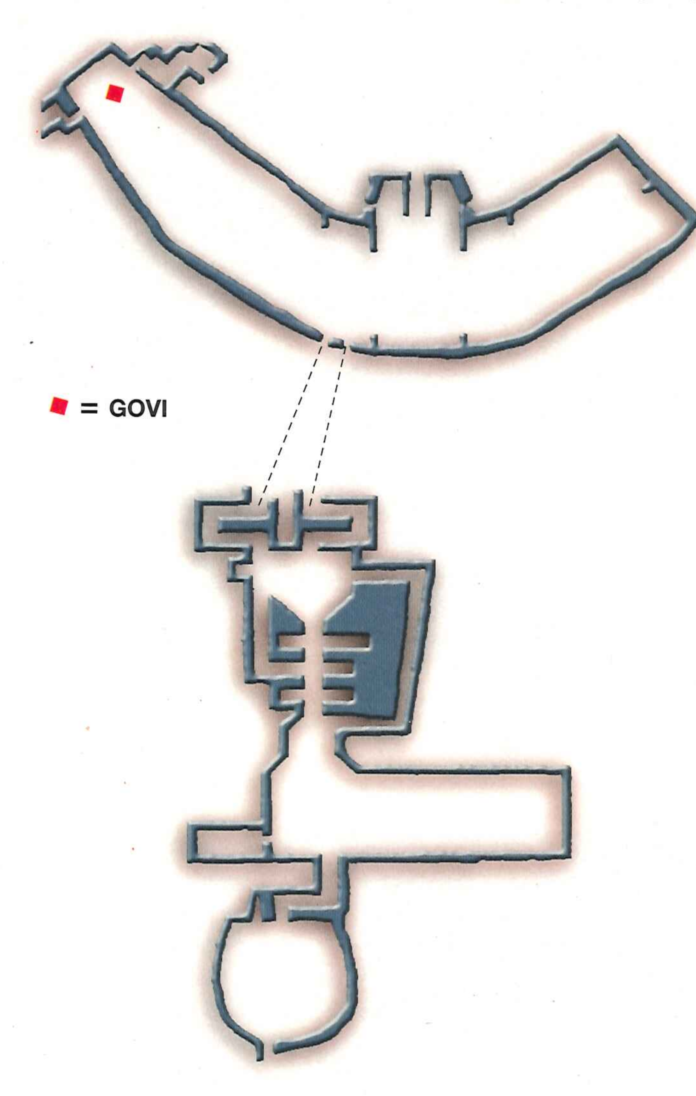


Sala de las Ofrendas

Cuando tengas el Baton podrás acceder a la Sala de las Ofrendas. En ella tendrás la oportunidad de cambiar tus Cadeaux por otros objetos que te serán bastante mas útiles que estos jarrones.

LAS PUERTAS DEL ASILO

Regresa como ya es costumbre hasta La Cámara de la Profecía. Desde allí, dirígete hacia la Coffin Gate de nivel dos, y una vez atravieses el Puente de las Sombras darás con la entrada al Asilo. La puerta se encuentra cerrada, así que tendrás que descolgarte por la derecha para llegar hasta una pasarela metálica, y seguir por ella hasta el final. Por primera vez aparecerán unos nuevos enemigos, los médicos locos, bastante más complicados que los anteriores (sobre todo los que tienen escopetas). Aquí conseguirás una parte fundamental en tu viaje: la llave del ingeniero.

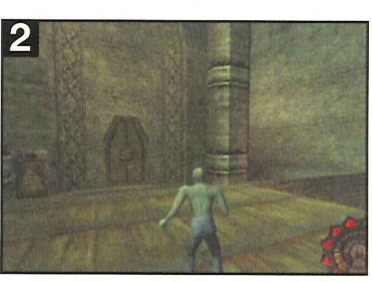






◆ El Asilo
Éste es el famoso asilo que estaba construyendo Legión. Es normal que necesitara ayuda para terminarlo, porque parece el Monasterio del Escorial. Ármate de valor y penetra en sus entrañas.

La puerta de acceso ◆
Como podrás comprobar, la entrada está cerrada, y todavía no tienes en tu poder la Llave del Ingeniero. Recuerda que tienes que saltar por la parte de la derecha para llegar hasta una plataforma metálica.



◆ ¡Socorro, un médico loco!
Éste es uno de esos enemigos que darán buena cuenta de ti como no consigas llegar hasta una zona alta para poder acabar con ellos de una forma mas tranquila. Ten cuidado, porque algunos también te atacan con motosierras y escopetas.

El primer Cajero ◆
Una vez que hayas conseguido la Llave del Ingeniero, tu siguiente destino debe ser este cajero. Introdúcela en él y se abrirán una serie de puertas y pasadizos por los que tendrás que avanzar hasta llegar a un Govi más.





◆ Malabarismo en la viga
Efectivamente, éste es. Sube hasta las cajas (el primer cajón es suficiente), ya que desde él te sera fácil llegar hasta la viga que tienes encima de tu cabeza. Y te damos un buen consejo: no se te ocurra avanzar colgándote de ella: tienes que subirte encima.

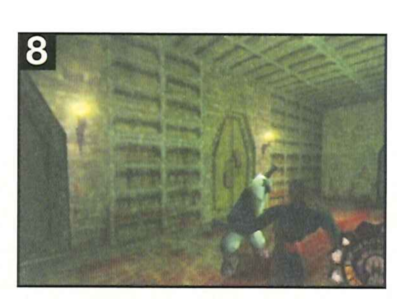
El gran mamporro ◆
Una vez te hayas puesto en pie sobre la viga, camina sobre ella en vez de correr para no darte un batacazo. Cuando estés en la vertical, déjate caer sobre la superficie para poder recoger el Govi que está debajo.






◆ La Llave del Ingeniero
Ésta es la famosa Llave del Ingeniero, con la que tendrás acceso ha todas las salas que tengan en su puerta un "cajero". Más adelante, la Llave tendrá otras utilidades mas agresivas, porque también se convierte en un arma.

Otro médico loco ◆
Has venido por la puerta de la izquierda. Si no quieres sufrir grandes daños, atrae hasta esta sala a los enemigos, súbete a la ventana y acaba con ellos.



CATEDRAL DEL DOLOR

Ésta va a ser una de las salas que más visites a lo largo de la aventura, pues en ella se encuentra la puerta que te permite enfrentarte con los cinco asesinos en serie. El Teleférico es la forma de acceso más normal a ella, y ten mucho cuidado al llegar, porque cada una de las salas está fuertemente custodiada por una gran cantidad de enemigos armados con escopetas. Procura utilizar los asientos que te encuentras allí como parapeto para evitar sus disparos. Entra en la sala que tiene la silueta de una lagartija dibujada en la puerta para recuperar toda tu vida.



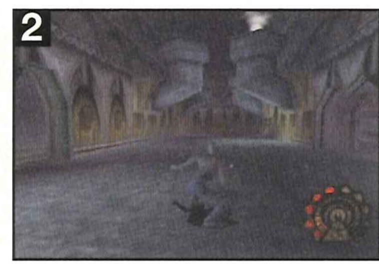
◀ El teleférico

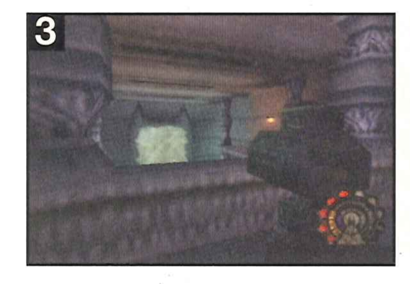
Cuanto ya te encuentres dentro de la Catedral, dirígete por el camino que hay a la izquierda hasta llegar al teleférico. Éste va a ser un interesante medio de transporte. ¿A que no sabías que en el más allá también lo utilizaban?



Sala principal ▶

Cuando llegues al final del trayecto en el teleférico te encontrarás en una sala en la que existen varias puertas. Las mas importantes son la que está justo a tu izquierda y otra que tienes enfrente tuyo.



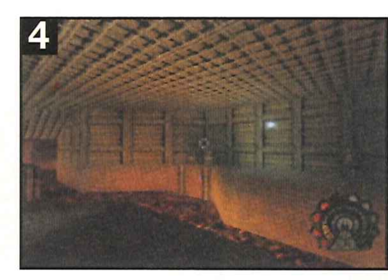


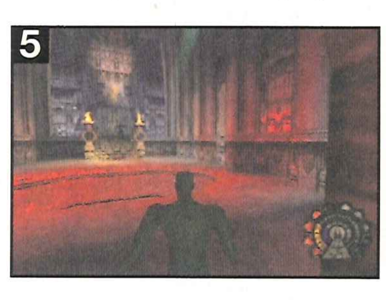
◀ Los multicines

Extraña sala ésta que te enseñamos en la imagen. ¿Será aquí donde los asesinos en serie disfrutan de los estrenos del momento? Recuérdala, porque más adelante tendrás que pasarte por aquí otra vez.

Después de mucho bajar... ▶

Tras bajar por las escaleras (cuidado con cada giro, puede haber una sorpresita), llegarás a una sala con un canal de lava, y justo enfrente otro Govi más. Salta sin miedo, ajustando la trayectoria para no caer en la lava. Recoge todos los items y regresa.



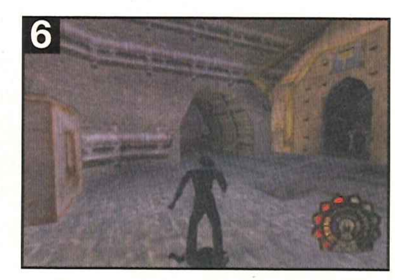


◀ El vestíbulo

Acabas de llegar a la gran sala central de la Catedral, que está custodiada por tres enemigos armados con rigles. Sube por cualquiera de las puertas que veas para poder librarte de ellos con más tranquilidad.

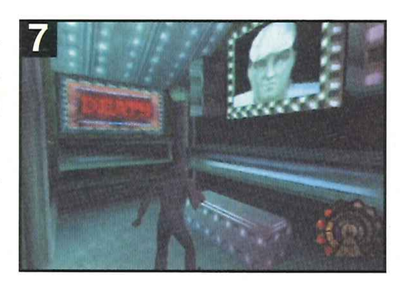
Ponlo en marcha ▶

Éstas son las capillas que tienen los asesinos en serie. Cuando abras con la Llave del Ingeniero el cajero situado a tu derecha, se iluminarán todas y sonará una extraña melodía.



¡Que bonito! ▶

Las salas de los asesinos quedan mucho mas originales cuando las iluminas, ¿verdad? Posiblemente a éste el tema musical le gustaba mucho. Ojalá que el cartel que pone "death" no vaya en serio...





◀ La puerta final

Cuando encuentres los zombies colgados del techo podrás acceder a los recintos de los asesinos. No los visites todavía, porque necesitas armas especiales. Pasa por la puerta de la Lagartija.

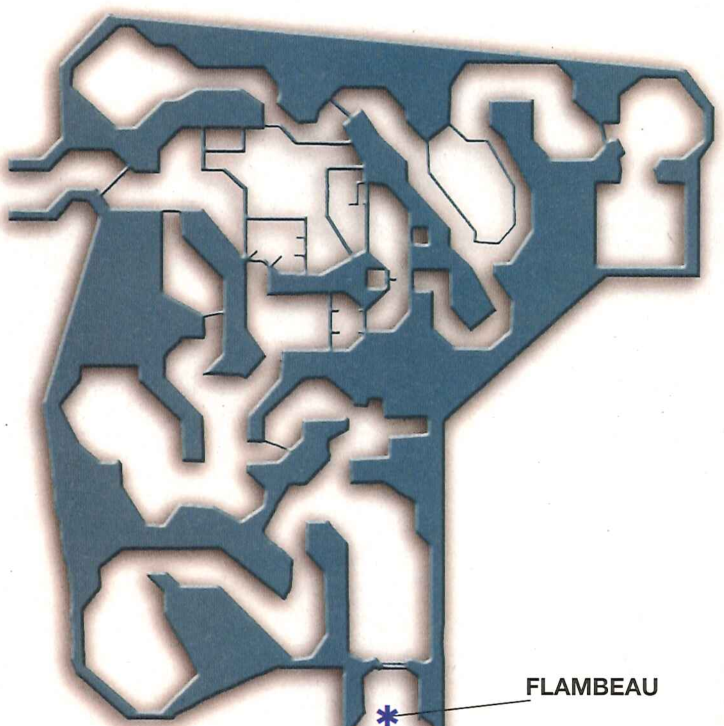
De viaje con el osito ▶

Usa el osito para volver a las zonas que quieras. Es la forma mas corta de viajar, pero si la usas todas las zonas que habías limpiado de enemigos se volverán a repoblar para tu desgracia.



TEMPLO DEL FUEGO

Ésta es una de esas fases que se pueden calificar como “completita”. Deberás localizar en primer lugar localizar las Toucher Gads y el Poigne. Todos estos artilugios son imprescindibles para poder seguir avanzando en el juego. También recibirás la visita de unas nuevas compañeras de viaje, las ninfas voladoras. Según vayas recogiendo cada cosa, date una vuelta por todas las fases anteriores, porque con estas nuevas habilidades podrás pasar por zonas que antes eran completamente inaccesibles. El Coffin Gate en esta fase es de nivel tres.





NO TE LA PASES

Las puertas que te darán acceso a las salas para poder activar los interruptores se encuentran situadas a lo largo de la rampa. Empieza por abajo, y continúa ascendiendo para terminar en lo más alto.



TODOS A SALTAR

Éste es uno de los multiples interruptores (hasta seis) que debes activar para desplegar la gran pirámide. Sube hasta una plataforma, de allí a las vigas centrales, y después descuélgate en el centro de la sala.

CUIDADO CON LOS PINCHOS

En esta ocasión te toca bajar para poder activar el interruptor. Recuerda que en el momento en que lo hagas las Ninfas despertarán y saldrán en tu búsqueda. Y ya sabes lo pesadas que resultan estas muchachitas...



CLASE DE NATACIÓN

Después de realizar el mismo camino de siempre, sumérgete en el lago que te encuentres y busca la cueva de acceso a las dos grandes cascadas. Recuerda que también existen pececitos dispuestos a fastidiarte.



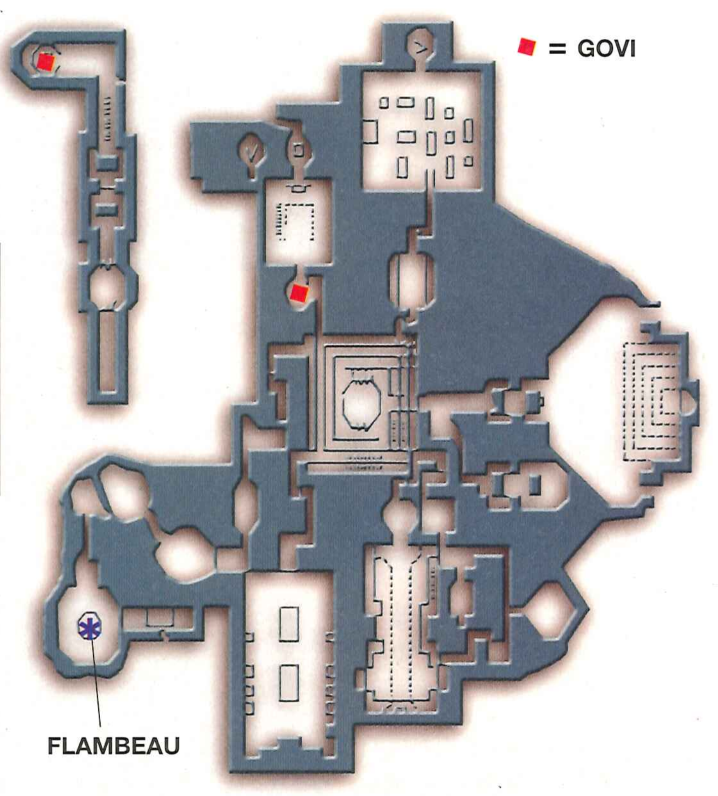

LAS DOS RAMPAS

Una vez que salgas del lago, ve hacia la rampa del fondo, la que se encuentra más iluminada, y asciende por ella. Ándate con cuidado, porque las dos inmensas cascadas de los lados pueden despistarte un poco.



LA PILA BAUTISMAL

Éstos son los escalones que tienes que desplegar para poder ascender por ella, pues la siguiente puerta se encuentra en lo mas alto. Tienes que activar seis interruptores, y también apagar el fuego.





La pila bautismal (y 2)

En esta imagen aparece toda la pirámide desplegada, con el fuego también apagado por completo. Los Govis que están en los márgenes son bastante difíciles de alcanzar, pero tú no te cortes. ¡A por ellos!



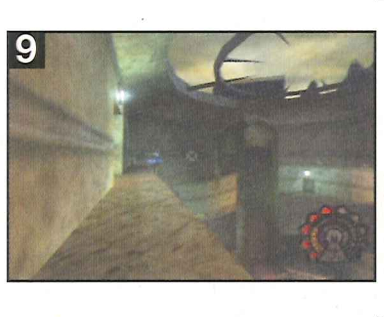
Otra catarata

Cuando regreses al Templo del Fuego, por una de las rampas darás con una puerta, y dentro verás el Poigne. Regresa a las Puertas Óseas, y sube por todas las cascadas para recoger la mayor cantidad posible de items.

Las tediosas ninfas

Ésta es una de las Ninfas en estado aletargado. ¿Verdad que así dormidas no parecen peligrosas?. No intentes enfrentarte a ellas. Es preferible que trates de evitarlas y pongas tierra de por medio para no encontrarte ningún problema.



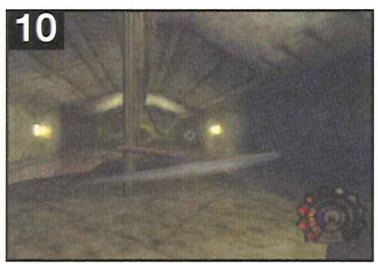


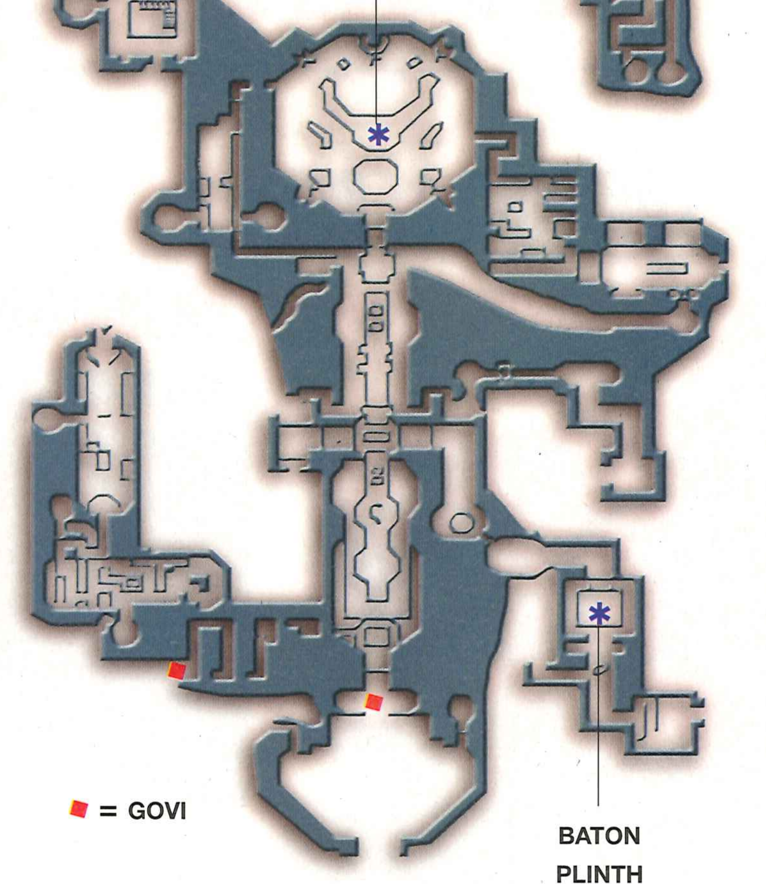
Desde lo alto

Una vez hayas activado todos los interruptores en la sala principal, dirígete hacia la pirámide para poder subir por ella. Y, como siempre, recuerda que también abajo te estarán esperando las ninfas para hablar contigo.

Cuidado no te vayan a afeitar

Entra por la puerta uando llegues hasta la parte superior de la pirámide. Ahora te tienes que enfrentar a una sucesión de pruebas de destreza, como estas cuchillas que ves aquí. En la sala más grande podrás coger otro ítem, las Toucher Gads.





La sala de las Toucher Gads

Esta sala tiene cinco interruptores. Una vez que los actives todos, dirígete hacia el centro y verás una plataforma por la que puedes subir. Por fin tendrás en tu poder las Toucher Gads. Busca en la sala un bloque y una cornisa ardiendo.

Esquiva el fuego

Empuja el bloque que está ardiendo (¡ya no te quemas!). Luego súbete por la cornisa que también está al rojo vivo y llegarás a una sala con una máquina que lanza fuego. Aquí debes activar los dos interruptores que encuentres.



En lo alto del Molino

Avanzando por las dos cascadas de la izquierda llegarás a un lago, y buceando darás con el Molino. Asciende por la estructura esquivando a tus enemigos y activa el botón.





Empuja la que tú quieras

Esta rampa te lleva hasta una sala con cinco bloques ardiendo, pero sólo uno solo te da acceso a un Govi. El resto tiene items, y por supuesto las dichosas ninfas.



La plataforma

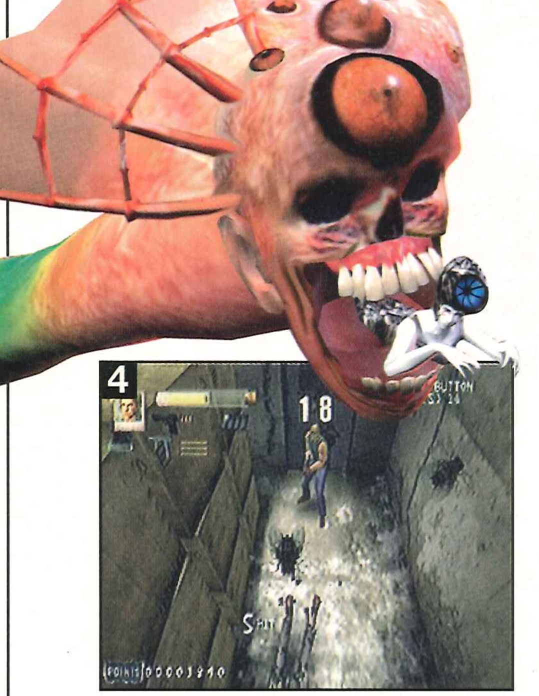
Cuando hayas activado el interruptor que te dijimos, cruza hasta la cascada de enfrente. De esta forma podrás llegar hasta el siguiente Govi, ya que el mecanismo de la plataforma estará funcionando.

Zombie Revenge

¿Qué haces viendo la tele en el sofá? ¿Acaso no te has enterado de lo que está pasando en tu ciudad? Chaval, ahí fuera hay un ejército de zombies que pretende utilizarte como merienda, así que ya puedes pensar alguna solución cuanto antes. Mira, lo mejor va a ser que cojas esta guía y la sigas de principio a fin, porque de lo contrario nos parece que estos fiambres se van a dar el festín más grande desde que salieron de sus tumbas. Y no querrás acabar convertido en uno de ellos...

EPISODIO 1: AREA 1

WOODSIDE CITY, 9:32 P.M.



4



5



1



2



3

Nada más comenzar, un comité formado por cuatro zombies te da la bienvenida **(1)**. Rompe la caja de la derecha para coger tu primera ametralladora y evita que te rodeen. Siempre que tengas un arma especial, la perderás en cuanto recibas un impacto, así que vigila cualquier ataque. Una vez muertos, otros cuatro entran en escena. Acaba primero con los zombies de chaqueta roja, porque van armados y son más peligrosos (son lentos y puedes desarmarlos con un buen golpe). Deshazte de los otros, abre el cierre metálico y entra en la habitación. Liquida a los zombies antes de que maten a la la chica. Dos zombies con chaqueta roja (ambos con armas) y uno lento caerán del techo **(2)**. Al cargártelos, la chica te dará un disquette.

Abandona la habitación, y si vas mal de vida, entra en la sala con el cartel de "Mail Order Corp." **(3)**. Revienta al zombie y empuja las cajas **(4)**. Sal de la habitación secreta, coge una ametralladora con toda su munición, y ve a la derecha. De un montón de basura emergerá tu primer sub-jefe **(5)**, un monstruo que no es demasiado peligroso. Encárgate primero de los dos zombies que le acompañan, mantén las distancias y dispárale desde lo más lejos que puedas. Cuando se pone rojo es que va a atacarte, así que corre hacia un lado, ponte tras él y golpéale. Si no le has esquivado y te agarra, machaca el botón de golpe para aporrearle la cara y escapar. Si buscas cerca de la valla, por detrás verás una caja con vida. Cuando le hayas mandado al otro barrio, rompe la caja de madera que hay a la derecha del callejón y coge la granada. Después pasa por el callejón.

EPISODIO 1: AREA 2

EDWARD STREET, 10:18 P.M.

Conforme entres, lanza la granada contra la pestilente muchedumbre que te espera. Estos zombies sólo pueden dañarte si se acercan mucho, así que ¡cuidadín!. Deshazte de los zombies que no pulverizó la granada y cruza la puerta. Mata a los dos fiambres de la habitación y acércate al ordenador. Pulsa cualquier botón para introducir el disquette y recibirás un mensaje de Zed, tu enemigo. Te dice dónde le puedes encontrar, y además te pide que escojas una carta **(1)**. No es un truco de magia, sino que tu elección afectará a la batalla final. Elige la que quieras y sal de la habitación. En cuanto aparezcan unos murciélagos con cabeza humana, empieza a dispararlos. Tu sistema de disparo te permite darles incluso aunque no los veas.





Sigue andando y enfréntate a varios zombies **(2)**. Una vez más, tu prioridad deben ser los que llevan la chaqueta roja, que aparecen armados. Cuidado también con los que saltan. Cuando todos estén por fin muertos del todo, métete por la alcantarilla.

EPISODIO 2: AREA 3

INDUSTRIAL SEWAGE PLANT, 11:03 P.M.

Entra por la alcantarilla y dispara al gran ventilador de la izquierda para que aparezcan balas y un botiquín. Acaba con los zombies sin que te rodeen y luego dispara a las plantas zombie de lejos, pues pueden lanzarte veneno a gran distancia. Cuando acabes con ellas podrás seguir adelante.

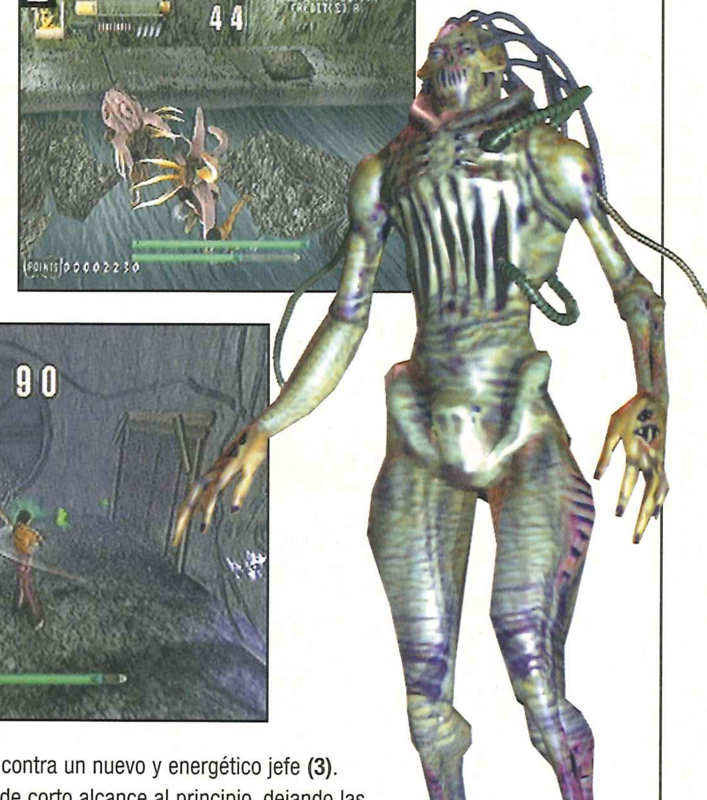


Da dos pasos para que no te dañe el láser y acaba con el zombie. Fíjate en la caja de madera, pero no la rompas todavía. Aparecerán dos nuevos zombies: acaba con ellos y entonces sí, rompe la caja y coge la vida. Liquida a algunos más.

Al salir del agua encontrarás una habitación secreta. Entra en ella, acaba con el zombie, rompe las cajas y elige un arma. Sal de la habitación, dispara a la planta zombie y avanza hasta la siguiente sección. Sube rápidamente a la pasarela de la izquierda, pues caen enormes piedras del techo. Acaba con los zombies que vienen a tu encuentro y fíjate en la puerta del lado izquierdo: no entres, es una emboscada en la que no sacarás nada en limpio. Hay otra puerta en el lado derecho **(1)**, pero no entres aún. Acaba primero con la planta y vuelve a la habitación secreta, donde encontrarás sólo a un zombie y una caja con una vida extra. Cuidado con los rayos láser.

Ahora, vuelve al túnel. Llega el momento de enfrentarse a los dos jefes-planta. Ten cuidado con sus escupitajos de veneno. Los golpes desde cerca son muy efectivos siempre que los dos jefes estén en fila, porque el otro no podrá atacarte **(2)**. Acaba con el primero de esta manera, y al segundo no pares de dispararle.

Sigue a la siguiente sección y sal del agua para que no te dé el láser de la pared. Acaba con todos (no cojas el hacha, que es muy lenta). Cuando veas las ratas ve hacia el ventilador por el que salen.





Prepárate para luchar contra un nuevo y energético jefe **(3)**. Utiliza contra él ataques de corto alcance al principio, dejando las armas para luego, cuando empiece a teletransportarse. Sus ataques consisten en descargas eléctricas, así que aléjate de él en cuanto veas que se dispone a lanzarlas. Cuando comience a desaparecer, sigue su sombra y dispárale. Vencerle no es demasiado difícil.

EPISODIO 3: AREA 4

CHEMICAL PLANT, 11:45 P.M.







El primer combate parece sencillo, pero no lo es, porque te atacan tres zombies a la vez. Son trabajadores de la planta química infectados por un virus que los ha convertido en muertos vivientes. Resultan duros de pelar, y además saben utilizar armas. Cuida que ninguno se acerque demasiado, muévete sin cesar para no ser rodeado, y no pares de disparar. Acaba con ellos de uno en uno. En algún momento de este primer combate aparecerán dos nuevos zombies armados en lo alto de la pantalla **(1)**, así que desármalos y usa su propia artillería. Cuando acabes con todos, golpea las dos cajas de arriba y coge la vida y la mina de tierra.

Sigue a la derecha y te encontrarás con dos zombies saltarines, que son de los enemigos más duros de todo el juego: son enormemente resistentes, y suelen atacar en grupo lanzándote pequeñas hachas. Normalmente, la mejor táctica contra ellos es desarmarlos de un golpe y dispararlos uno por uno a larga distancia. Ahora, sin embargo, todo es más fácil gracias a la mina de tierra: actívala y te los cargarás de un plumazo.

Más adelante ves cómo lanzan a un hombre por la ventana de una habitación. Sus últimas palabras antes de morir te advierten de la inminente explosión de la planta química en que te encuentras. Asiste a su "resurrección" como muerto viviente, y será el primero de una gran oleada de enemigos, algunos armados con metralletas. Puedes despacharlos con el taladro gigante **(2)** aunque es un poco lento.

Cuando sólo tú quedes en pie, ve hacia las escaleras cercanas y prepárate para otro jefe. Éste viene acompañado de una corte de "sanguijuelas" muy molestas, que atraen tu sistema de tiro y no te permiten apuntarle bien. Cuando estás a corta distancia, te tira al suelo con una especie de cabeza que le sale del pecho, así que ni te acerques. A media distancia te escupe veneno, y cuando está más lejos te lanza una peligrosa llamarada **(3)**. Mantente alejado disparándole y esquiva esas llamaradas corriendo. A veces da enormes saltos para caer sobre ti. Aprovecha ese momento para situarte detrás de él y llenarle el cuerpo de plomo.

Cuando hayas acabado con él, todavía tendrás que matar a diez zombies más antes de subir a la escala del helicóptero que te saca de ahí. Andas muy justo de tiempo, así que actúa rápido. Ten cuidado con uno que aparece por la espalda y sal pitando en cuanto veas la escala.

EPISODIO 4: AREA 5

SOUTH UNION RAILWAY, 1:50 A.M.



Conforme te dejen sobre el tren serás atacado por un montón de zombies saltarines. Acaba con todos y, si quieres, puedes entrar en el vagón por el lado de abajo, aunque hay un montón de zombies de chaqueta roja esperándote. Sal, salta al siguiente vagón e inmediatamente échate a un lado. Es fundamental que no te quedes en el centro, porque cada poco tiempo pasa una especie de farola que golpea a todo lo que pilla a su paso. Acaba con los zombies que te encuentres allí. Entra en el vagón por delante, a la izquierda, mata a todos los zombies, y coge las vidas y una ametralladora. Salta al siguiente vagón y prepárate para un nuevo combate contra dos saltarines y dos chaquetas rojas. Después salta sobre la locomotora y te enfrentarás al jefe volador **(1)**. Colócate al final del todo y espera hasta que se acerque lo suficiente para poder dispararlo. En realidad, este pajarraco es pan comido siempre que te mantengas alejado y esquives sus ataques. Cuando sea historia, baja a la cabina. Tienes que frenar el tren con la palanca del fondo **(2)**.



EPISODIO 4: AREA 6

CASSANDRA, 2:15 A.M.









Tres zombies te dan la bienvenida **(1)**. Date la vuelta y rompe una caja que contiene unas guitarras de lo más interesante, porque son unas potentes ametralladoras. Otra caja más al Sur tiene una ametralladora más. Cógela y atraviesa la verja. Ahora te atacarán varios zombies, y algunos de ellos van armados. Intenta acercarte rápidamente al fondo del escenario para romper la última caja, que contiene una granada. Lánzala hacia el lugar donde estén tus enemigos para hacerlos papilla **(2)**. Si alguno sobrevive a la explosión, no dudes en darle el postre que se merece.

Cruza la puerta. Te encontrarás con el jefe zombie babosa, que aunque se encuentre literalmente pegado al techo, es bastante peligroso. En ocasiones te va a vomitar un líquido verdoso encima **(3)**, y su peor ataque lo realiza con un poderoso láser **(4)**. La forma de evitarlos es...¡huyendo! Ten en cuenta que sólo se vuelve vulnerable después de cada ataque, así que afina tu puntería. Cuando golpea el suelo con su cabeza suelta unos viscosos secuaces que, al igual que otras veces, distraen tu sistema de disparo. Cuando se detiene por completo es porque se prepara para un ataque que consiste en un tremendo golpe con su cabeza. En esa situación, ponte en guardia y prepárate para contraatacar, primero a base de puñetazos o patadas y luego con tus armas.

EPISODIO 5: AREA 7

MOUNT SACRIFICE, 3:07 A.M.

Tu primer reto es un trío de duros zombies. Son muy fuertes en el combate cuerpo a cuerpo, así que intenta acabar con ellos de lejos, evitando sus escupitajos.

A continuación saldrán otros tres de una furgoneta que está aparcada **(1)**. Ten cuidado de no romper la caja, porque dentro hay otro zombie. Y tampoco sigas las flechas cuando hayas acabado con los tres enemigos. En lugar de eso, entra por la gran puerta metálica que hay a la izquierda: es el depósito de armas, donde puedes elegir tres items para utilizarlos contra el jefe que te vas a encontrar en la siguiente sección. Busca sobre todo armas rápidas y explosivos, como granadas, minas de tierra, lanzallamas, ametralladoras o láser.

Sal del almacén y baja para encararte con el tremebundo jefe guardián. El combate contra este enemigo se desarrolla en dos asaltos: el primero es sólo contra él, y en el segundo se le une un pequeño clon, "chiquito, pero matón", El jefe guardián no es muy duro de pelar. Su principal ataque es una ráfaga de balas que le salen del pecho. Antes de lanzarlas se para y se encorva: es el momento para ponerte detrás de él y golpearle **(2)**. También emplea la misma rutina para lanzar unos destructivos misiles de fuego, cuya cabeza (de color rojo) se ve en su pecho. Atácale por la espalda antes de que los lance, porque de lo contrario te darán seguro. También te ataca con una tremenda embestida que no puedes bloquear, así que corre lo más rápido que puedas mientras te persiga. Si en algún momento te agarra, presiona rápidamente cualquier botón para golpearle en la cara y que te deje libre.

Cuando aparezca el jefe canijo, concentra tus ataques sobre él, pues el daño que le hagas se transmitirá al grande. Si el guardián te lanza un misil, acércate al pequeño: a ti te dañará, pero también le hará "pupita" a su esbirro.



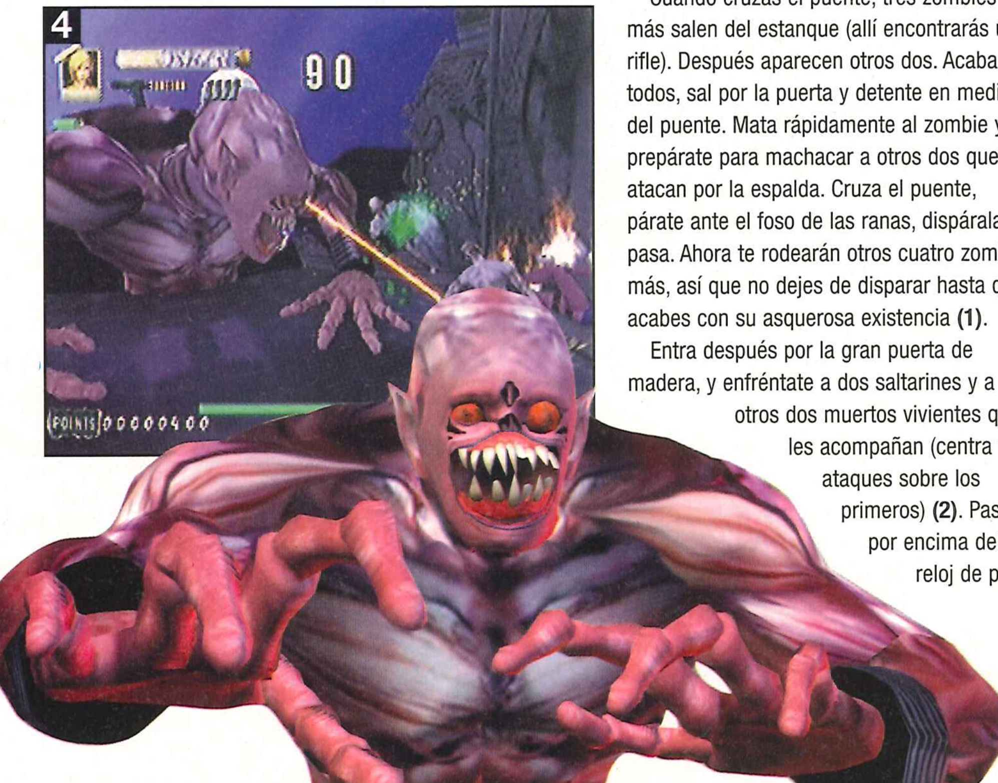
EPISODIO 6

HOUSE OF THE DEAD









Camina de frente para encontrarte con tres zombies. Aunque no disponen de ataques de largo alcance son terriblemente rápidos, y pueden usar armas. Usa las tuyas contra ellos desde lejos y no permitas que se acerquen demasiado.

Cuando cruzas el puente, tres zombies más salen del estanque (allí encontrarás un rifle). Después aparecen otros dos. Acaba con todos, sal por la puerta y detente en medio del puente. Mata rápidamente al zombie y prepárate para machacar a otros dos que te atacan por la espalda. Cruza el puente, párate ante el foso de las ranas, dispáralas y pasa. Ahora te rodearán otros cuatro zombies más, así que no dejes de disparar hasta que acabes con su asquerosa existencia **(1)**.

Entra después por la gran puerta de madera, y enfréntate a dos saltarines y a otros dos muertos vivientes que les acompañan (centra tus ataques sobre los primeros) **(2)**. Pasa por encima del reloj de pared y acaba con los murciélagos. Sube las escaleras y justo cuando llegues, verás a tres zombies armados. Además, aparecerá un cuarto a tu lado: mata a todos. Atraviesa la puerta para luchar contra unos cuantos robots. No los puedes desarmar, y su láser hace mucho daño. Atácalos con puñetazos y patadas, porque el láser no les funciona bien cuando estás cerca de ellos.

Ahora llegas al jefe de fuego. La estrategia a seguir es bien sencilla: descarga todos tus cartuchos sobre él y no se llegará a acercar. Cuando le hayas derrotado, en el siguiente pasillo te esperan otros seis robots. Corre a la puerta de la derecha y entra en una sala secreta **(3)**. Mata a los dos zombies y rompe las cajas, que te darán una vida extra y varias armas. Coge el láser y vuelve al pasillo para utilizarlo contra los robots.

Cuando acabes con todos, prepárate para encontrarte con el zombie más grande que has visto hasta ahora: el terrorífico Titán, que además está acompañado de un montón de zombies. No dejes de correr para que no te estruje y dispárale a la cabeza o a las manos. Golpea a los otros para que no te rodeen.

Cuando el ojo de Titán humea es señal de que piensa dispararte un rayo **(4)**. Si levanta un brazo para golpearte, aléjate y contraataca con una buena ráfaga de disparos.

EPISODIO 7

THE DAWN





Coge el ascensor, que te bajará a los abismos del Infierno. Allí te atacan cuatro robots **(1)**. Cuando los mates y el ascensor se detenga, salta a la plataforma. Esto parece una vuelta al pasado: te enfrentas de nuevo al jefe final de las alcantarillas **(2)**. Acaba con él como lo hiciste en vuestro primer encuentro.

Sube a la siguiente plataforma, donde esta vez te esperan el guardián y su escuchimizado amiguito **(3)**. Usa la misma estrategia que antes, pero cuidado, que el espacio es más reducido.

Ahora llegas a la plataforma central, el lugar donde habita Zed. Parece menos terrible que los otros jefes, pero no te dejes engañar por las apariencias: es poderosísimo y goza de varios ataques brutales, así que prepárate para lo peor.

Su ataque básico de corto alcance puedes bloquearlo, y es una buena oportunidad para el contraataque. Sus ataques más duros son el rayo láser y las pistolas. En esos casos, corre y no desaproveches ninguna oportunidad para ponerte tras él y atacarle con toda tu artillería.

Si consigues matar a Zed, de sus cenizas nace el "Dios de la Destrucción" **(4)**, con las mismas habilidades que tenía Zed y alguna más, como unos tremendos misiles. Durante la batalla sumará a sus poderes el de la carta que elegiste casi al comienzo del juego **(5)**:

- Carta Azul: con el poder de la energía podrá hacer aparecer robots para que le ayuden. Por fortuna, él no te atacará mientras los matas.
- Carta Amarilla: con el poder de la luz activa una bola gigante de luz que puede borrarte del mapa de un plumazo.
- Carta Roja: con el poder del fuego es capaz de utilizar otro demoledor ataque: la lluvia de fuego.

Para vencerle, esquiva sus ataques de largo alcance, ponte en guardia cuando te ataque de cerca y, sobre todo, no dejes de disparar ni un momento.

Si consigues acabar con él, estos malditos zombies volverán por fin a sus tumbas. ¡Enhorabuena!





Mortal Kombat Gold

Os ofrecemos una selección de los mejores trucos para este clásico juego de lucha. Os advertimos de que algunos son más fáciles de activar que otros, así que no desesperéis.

MENú DE TRAMPAS: Para acceder al menú de trampas, en la pantalla de inicio (la que nos dice “Press Start Button”), pulsa rápidamente Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha. Si lo has hecho correctamente, escucharás una carcajada y la palabra “Outstanding”. Pulsa Start para acceder al Menú principal, activa la opción “Arcade”, y presiona al mismo tiempo los gatillos Izquierdo y Derecho. Este menú de trucos te dará acceso a:

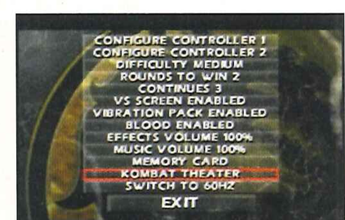
- **Easy Endings:** Si lo activas, verás el final del personaje que elijas venciendo a un único enemigo.
- **Fatal 1:** Podrás derrotar a tu rival sólo con darle un puñetazo alto.
- **Fatal 2:** Lo mismo que en el anterior, pero con puñetazo bajo.
- **Pit Fatal:** Otra manera muy contundente de acabar con tu enemigo: mantén pulsado Abajo y da un puñetazo alto.
- **Danger:** Cuando esté activado significará que los combates se van a disputar con muerte súbita. Gana el que logre dar el primer golpe.
- **Kombat Kodes:** Los códigos de combate que te ofrecemos a continuación activan diversas opciones, aunque sólo van a funcionar en modo de dos jugadores. Algunas son de lo más extravagante:

1: Cabezas grandes
2: Sin lanzamientos
3: Sin daños máximos
4: Sin lanzamientos máximos
5: Carrera ilimitada
6: Con todas las armas
7: Armas aleatorias
8: Armados y peligrosos
9: Muchas Armas
10: Combate silencioso
11: Combate Explosivo
12: Sin barra de Poder
13: Sin lluvia
14: Combate Armado
15: Modo Sombras
16: Lluvia Roja
17: Escenario Goro's Lair
18: Escenario El Pozo
19: Escenario Dioses Antiguos
20: Escenario La Tumba
21: Escenario Mundo de Viento
22: Escenario Cueva de Reptil
23: Escenario Templo de Shaolin
24: Escenario Bosque Viviente
25: Escenario Prisión
26: Escenario Foso de Hielo
27: Escenario La Iglesia
28: Escenario El Inframundo
29: Escenario Cámara de las Almas
30: Escenario Escalera



CAMBIA EL ORDEN DE TUS OPONENTES: Sólo puedes hacerlo en modo Arcade. Cuando entres en la pantalla donde escoges nivel de juego, elige una columna, pero no pulses A. Si pulsas Start rotará, variando el orden de tus rivales.





BIOGRAFÍAS: Para ver la biografía de cada luchador, selecciona uno en el Kombat Theatre y pulsa a la vez los gatillos Derecho e Izquierdo.



PERSONAJES OCULTOS: Sólo podrás acceder a los personajes secretos del juego si tienes activado en la pantalla de trucos cualquier código que no sea el 0.

Después, tienes que activar la casilla “Hidden” en la pantalla de selección de personaje y pulsar cualquiera de las combinaciones que te ofrecemos a continuación mientras mantienes presionados los gatillos Derecho e Izquierdo del mando.



GORO: Arriba, Izquierda, A

SEKTOR: Arriba, Arriba, Arriba, Arriba, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda, A

NOOB SAIBOT: Arriba, Arriba, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda, A





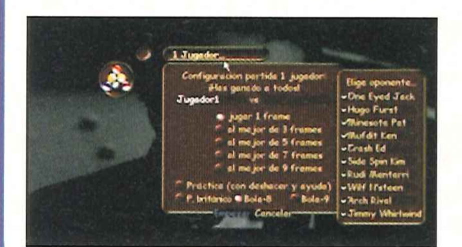
DISTINTO COLOR DE TRAJE: Para cambiar el color del traje de tu personaje, actívalo en la pantalla de selección de luchador y mantén pulsado Start. Ahora, cambiarás de vestimenta cada vez que pulses A.

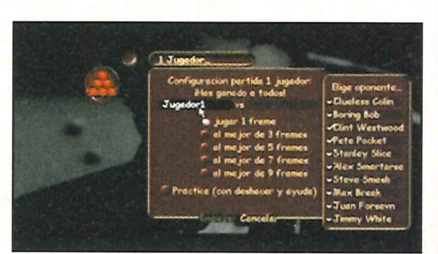
JIMMY WHITE´S CUEBALL 2

Existe un truquillo para poder jugar desde el principio contra todos los contrincantes posibles, ya sea al billar o al snooker.

Para conseguirlo, entra en la sala de snooker y usa el modo "exploración" para inspeccionar la banqueta. Inmediatamente entrarás en la guarida de un ratón, con su queso y todo. Mira alrededor con el joystick para encontrar un cartel en el que ponga "Cheat Mode Activated".







THE HOUSE OF THE DEAD 2



Para conocer tu puntuación a lo largo de la partida, introduce la siguiente secuencia con los gatillos en la pantalla de título: Izquierdo, Izquierdo, Derecho, Derecho, Derecho, Izquierdo, Derecho.

Ahora, selecciona el modo de juego en que vayas a querer jugar, y podrás consultar tu puntuación en el lado superior izquierdo de la pantalla.

READY 2 RUMBLE

CAMBIA EL ESCENARIO EN EL QUE PELEAS

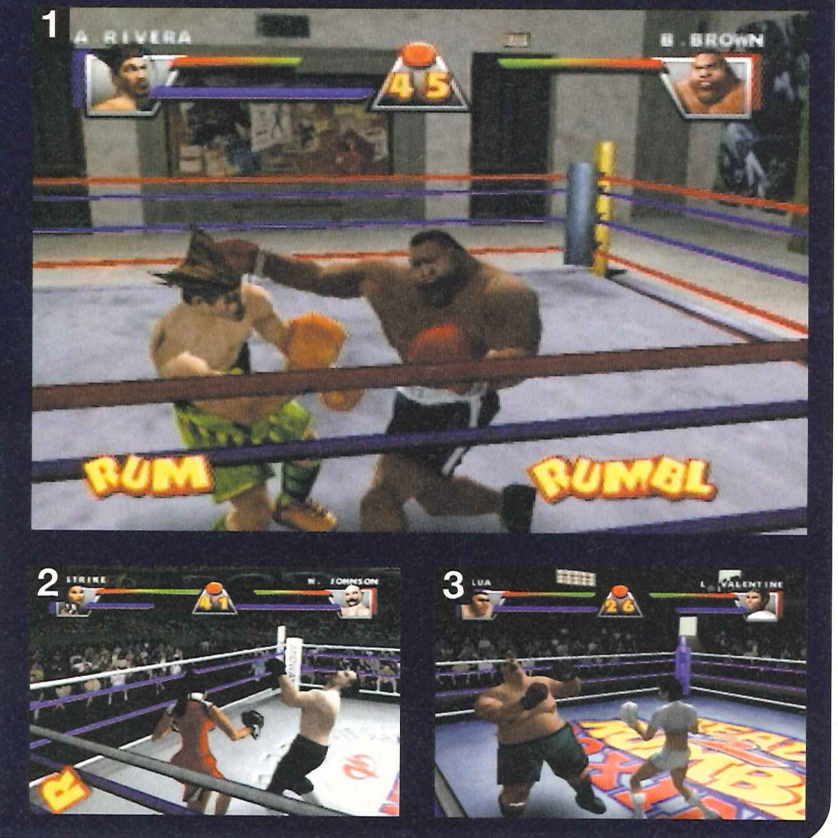
Cuando juegues en el modo dos jugadores contra un amigo, podréis optar por tres nuevos ring. Todos se seleccionan con los gatillos en la pantalla de selección de personajes y es muy importante que os coordinéis para hacerlo en los mandos de ambos jugadores a la vez:

1.- Pelea en el gimnasio: mantened los gatillos Derecho e Izquierdo mientras seleccionáis personaje.

2.- Pelea en un gran estadio: mantened el gatillo Derecho mientras seleccionáis personaje.

3.- Pelea en otro ring: mantened el gatillo Izquierdo mientras seleccionáis personaje.







SEGA RALLY 2

Con este truco podrás correr a una velocidad de imagen más lenta, y también habrán desaparecido un montón de detalles que aparecen en los márgenes de los circuitos (público, animales, etc.).

En la pantalla de presentación, pulsa la siguiente combinación: Arriba, A, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, B, B, Abajo. Si lo has hecho correctamente, escucharás un sonido característico.



SOUL CALIBUR



DOS MISIONES SECRETAS:

Dentro del Mission Mode puedes acceder a dos misiones secretas, que están escondidas en el mapa.

Una está en Corea y la otra en Europa, en lo que viene a ser la frontera entre Polonia y Rusia. Si te sitúas en el punto exacto de la pantalla escucharás un sonido característico que te sirve de orientación.



De todas formas, para que sepas con toda seguridad el lugar dónde están, lo mejor es que te fijes en estas dos pantallas que hemos capturado.

VIRTUA STRIKER 2

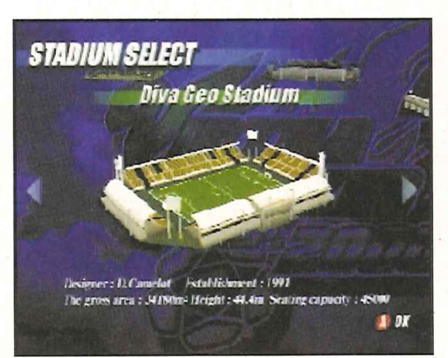
JUEGA EN DOS NUEVOS ESTADIOS:

Cuando juegas partidos en el modo dos jugadores, puedes elegir el estadio en que se va a disputar el encuentro. Cuando estés dentro esta pantalla de selección de campo, puedes mantener el botón Start y pulsar A para desbloquear los dos nuevos estadios del juego.

Accedes a cada uno de ellos según el campo sobre el que estés situado cuando realices la combinación de botones.

Ahora, a marcar goles en estos estadios de lujo.







SONIC ADVENTURE

Más que un truco, es una nueva curiosidad en un juego lleno de sorpresas: conforme conectes la consola, introduce un mando de control con una Visual Memory dentro del puerto cuatro.

En cuanto empiece la partida, podrás entrar en un juego de puzzle que aparecer en la pantallita de tu Visual Memory, y podrás mover las piezas con los botones del mando.

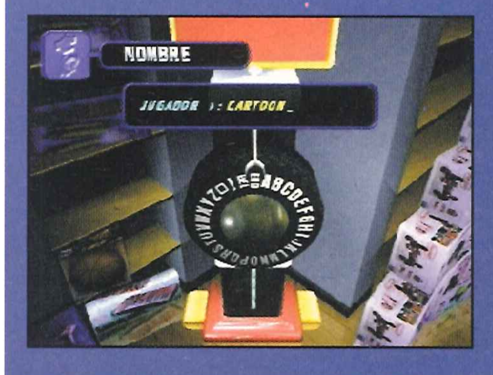
RE-VOLT

RE-VOLT TRACTION: Con este truco vas a poder disputar carreras en todos los circuitos del juego, incluidos los modos espejo, reverse, etc. Para conseguirlo, introduce la palabra "Traction" como nombre del jugador. Así aumentará la duración del juego.





RE-VOLT CARTOON: Si introduces la palabra "Cartoon" como nombre del jugador, podrás conducir todos los coches que existen en el juego. Además, existe una caja especial en la que hay varios coches distintos de lo más divertido (cuatro coches que funcionan a cuerda, un coche misterioso, un platillo volante, y hasta un carro de la compra que es gracioso, pero casi incontrolable.



















Una SEMANA SANTA diferente

La Semana Santa está a la vuelta de la esquina. ¿Sabes ya dónde vas a ir? ¡No nos digas que te piras otra vez a la playa con tus padres en plan muermo total! Espera, que todavía hay solución. En estas páginas te proponemos algunas ideas para que pases unas vacaciones inolvidables.

MULTIAVENTURA POR TODA ESPAÑA

Si buscas unas vacaciones emocionantes, en Arawak Viajes organizan diferentes actividades de multiaventura a lo largo y ancho de España, que te ayudarán a pasar unos días de lo más entretenido.

Puedes pasar un fin de semana practicando hidrospeed y rafting en Llavorsí (1 noche, 10.300 ptas.), descender cañones en Guara (2 noches, 22.000 ptas.), participar en programas de ascensión en alta montaña, o apuntarte a cursos para obtener la licencia de buceador.

Los precios que te damos son orientativos, y aunque ellos están en Madrid, puedes llamar desde cualquier lugar de España para conocer los destinos de las actividades que organizan.



• Contacto:
www.geocities.com/arawak_viajes
Tél: 91 474 25 24



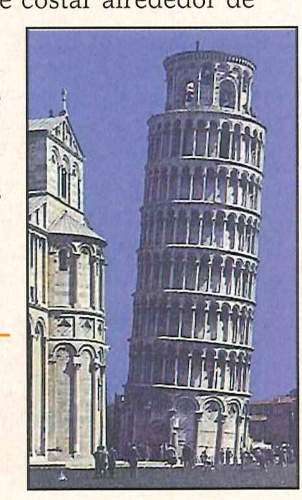


DE VIAJE POR EUROPA

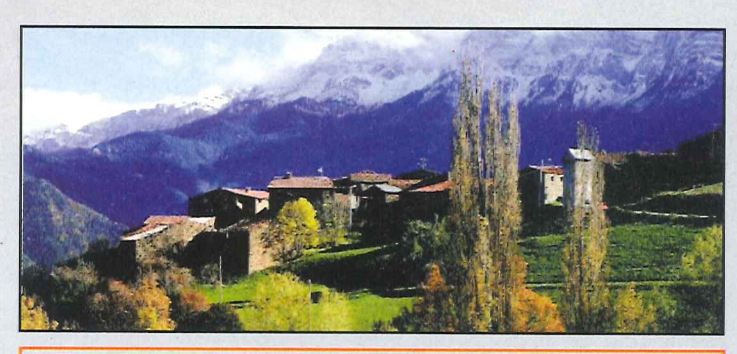
La agencia Tierra Joven organiza unos viajes por Europa para jóvenes y estudiantes de lo más asequible.

Una semana de vacaciones en París y Amsterdam (avión + bus), por ejemplo, puede costar alrededor de 45.000 pesetas dependiendo del lugar de origen del viaje: Madrid, País Vasco o Barcelona. El mismo precio tiene también una ruta de 8 días en autobús por Italia.

Con estos precios, ya no podrás decir que salir al extranjero queda fuera de tus posibilidades.



• Contacto:
www.tierrajoven.com
Tél: 91 531 77 08 (Oficina Madrid y zona centro); 93 454 31 32 (Delegación Cataluña, Levante y Baleares); 94 421 30 36 (Delegación País Vasco y Navarra).



BARRANQUISMO Y ESCALADA EN LLEIDA

¿Te has planteado alguna vez bajar por el cauce de un río? ¿y escalar una montaña? Estas vacaciones pueden ser ideales para iniciarte en actividades como el barranquismo, la escalada, el senderismo o incluso la espeleología. Son deportes que te hacen sentir toda la emoción de la aventura, al tiempo que te ponen en contacto directo con la naturaleza, y Solsona (Lleida) es uno de los lugares de España más indicados para practicarlos.

Por un precio módico, que va desde las 12.750 pesetas por fin de semana, Obrint Via te ofrece todo lo necesario para pasar una Semana Santa que vas a recordar toda tu vida.

- **Contacto:**
  www.lleidatur.es/esp/ofertes.htm
  Tél: 93 415 85 55

TURISMO ACTIVO EN ASTURIAS

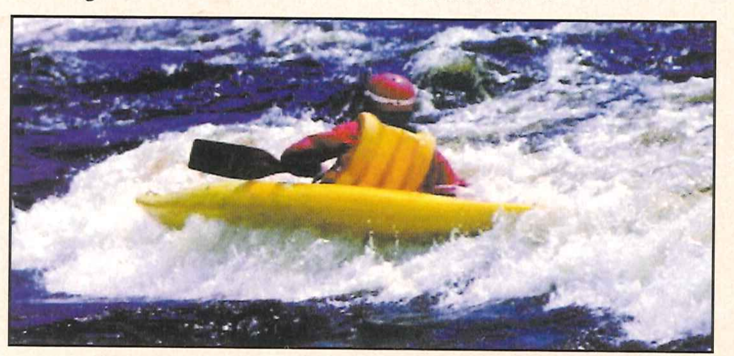
La idea de este plan es viajar primero al Valle de Quirós (Asturias), y desde allí realizar todo tipo de actividades de ocio, del 20 al 23 de Abril.

La amplia oferta incluye propuestas tan sugerentes como bajar por el río Sella en canoa, hacer descenso de cañones, senderismo, rutas a caballo, y hasta realizar una visita turística a Cangas de Onís.

¿Precio? 42.000 pesetas, alojamiento, asistencia de monitores y materiales necesarios incluidos.

Y aunque no lo parezca, el viaje es apto para todos los públicos, porque no es necesario que tengas ningún tipo de experiencia previa de las actividades.

- **Contacto:**
  www.radiorace.com/aventura
  Tél: 985 74 17 74



DEPORTES NAÚTICOS EN LA COSTA BRAVA

Ir a la playa es algo que siempre apetece, pero nosotros te proponemos que hagas algo más que tomar el sol.

En la localidad de La Escala (Girona) está el centro deportivo-naútico Funtastic Empordá, que organiza unos cursillos para que te inicies en el disfrute de diversos deportes naúticos. En concreto, su "Semana Azul" consiste en tres mini-cursos de cuatro días, divididos de la siguiente forma: por la mañana, aprovechando las condiciones del mar, veinte minutos de esquí naútico. Después se sigue con una clase de windsurf, y las tardes, por último, se dedican a navegar en catamarán.



Este paquete de actividades sale por 30.000 pesetas, sin incluir el alojamiento. Para dormir, puedes ir a un hotel, alquilar un bungalow o alojarte en un camping, que es la opción más económica.

- **Contacto:**
  www.funtastic-emporda.com
  Tél: 972 774 184.



EN GLOBO POR LA COSTA BLANCA

Si vas a pasar la Semana Santa en la zona de Alicante y Elche, la actividad que te proponemos ahora seguro que se aparta de todo lo que habías hecho antes.

Excitment organiza excursiones en globo aerostático con una duración total de 3 horas (de 8:00 a 11:00 h.), aunque el tiempo real de vuelo es de 40 minutos. Cuestan 10.000 pesetas por persona, la capacidad de la barquilla es de cinco pasajeros más el piloto, e incluyen también el traslado al punto de despegue y un pic-nic con entrega de diplomas y cava incluídos (además del hinchado y la recogida del globo, claro).



- **Contacto:**
  www.neresis.com/excitment/principal.htm
  Tél.: 96 663 74 01

CRUCERO EN BARCELONA

Si vas a estar cerca del Puerto Olímpico de Barcelona, desde allí puedes salir a navegar en el Kiss 42, un velero de trece metros de eslora con cuatro camarotes, y elegir entre hacer salidas cortas de unas cuatro horas o, si lo prefieres, contratar excursiones de uno o dos días. Y todo a unos precios bastante asequibles, que van desde las 5.000 hasta las 10.000 pesetas por persona y día.

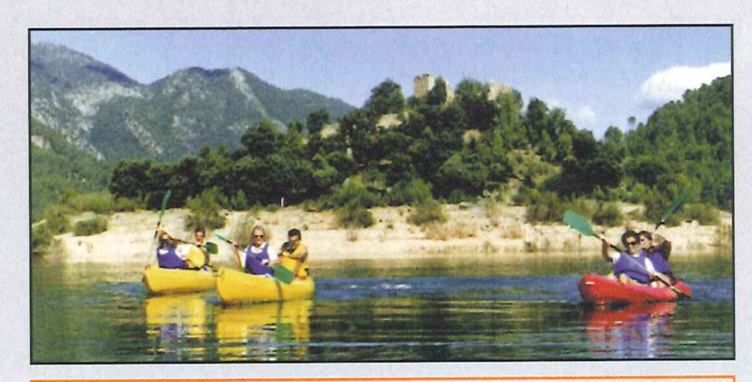
Este es un viaje ideal para pasar unas vacaciones muy agradables en compañía de tus mejores amigos (el barco tiene capacidad para hasta ocho personas), y probar la experiencia de realizar tú mismo las tareas propias del barco bajo la supervisión de un patrón profesional.

• Contacto:

http://teleline.terra.es/personal/vaixell

Tél: 609 74 89 90





DEPORTE EN CANTABRIA

Arroyo Sport te ofrece en su programa de Semana Santa una original forma de combinar el deporte y el contacto con la naturaleza en Alto Campoo (Cantabria).

Con una duración de jueves a domingo, y por sólo 20.000 pesetas, puedes realizar todas estas actividades: piragüismo (con monitor y traje de neopreno), una ruta a caballo por bosques de hayas, acebos y robles, tiro con arco, un recorrido en bicicleta de montaña y, como fin de fiesta, una emocionante batalla de paint-ball.

• Contacto:

www.mundivia.es/arroyosport/program.htm

Tél: 942 77 97 08

ASTURIAS DESDE EL AIRE

Si ya conoces el maravilloso paisaje asturiano a ras de suelo, es la hora de disfrutar de su belleza desde el aire, al tiempo que te inicias en el parapente.

La escuela de parapente Altitud-Torbolín (El Berrón, Asturias) organiza diversos cursos para todo tipo de público (la edad mínima es de 14 años). Hay toma de contacto (2 días, 12.500 pesetas), iniciación (6 días, 33.000 pesetas) y, si ya conoces el deporte, puedes hacer uno de perfeccionamiento.

• Contacto:

www.radiorace.com/aventura/parapente

Tél: 985 74 17 74 / 985 74 17 60





EXPEDICION AL POLO NORTE GEOGRÁFICO

Aunque este viaje está al alcance de unos pocos privilegiados, no hemos podido evitar la tentación de incluirlo en el reportaje, más como una curiosidad que como una opción.

La expedición la organiza Tierras Polares, y se trata de una travesía con esquís para recorrer los últimos 100 km. hasta alcanzar el Polo Norte geográfico.

Si dispones de tiempo libre entre el 19 de abril y el 2 de mayo, eres capaz de soportar temperaturas de 30 grados bajo cero y, lo más importante de todo, puedes permitirte el lujo de pagar 1.450.000 pesetas, ni lo dudes. Tienes que ir.

• Contacto:

www.tierraspolares.es

Tél: 91 365 17 82


Dreamcast
snow surfers
¿Eres aficionado al snowboard ?
Entonces seguro que ya has bajado
a toda velocidad por las pistas de
« SNOW SURFERS », el simulador
más apasionante de Sega
SORTEAMOS
1 MUEBLE DEMO
3 TABLAS DE SNOW SALOMON
3 JUEGOS SNOW SURFERS
1. En "Snow Surfers" puedes recorrer una pista que pasa por:
a) Una catedral gótica.
b) Un plató de televisión.
c) La redacción de "Revista Oficial Dreamcast".
2. ¿Cuál es la marca deportiva que ha colaborado con Sega en la producción del juego?
a) Nike.
b) Lejía Conejo.
c) Salomon.
3. ¿Con cuántos personajes podemos jugar en el inicio del juego?
a) Con dos.
b) Con siete.
c) Con cincuenta y tres y sus hermanos.
SEGA
Dreamcast
bases del concurso
1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Oficial Dreamcast que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Oficial Dreamcast. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "CONCURSO SNOW SURFERS ".
2.- Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se seleccionará UNA que ganará un Mueble Expositor con TV, Consola Dreamcast y 2 mandos. Seguidamente otras TRES cartas serán premiadas con una Tabla de Snow "Salomon" y finalmente TRES ganarán un juego de Snow Surfers para DC. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 24 de Marzo hasta el 27 de Abril de 2000.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 28 de Abril de 2000 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Junio de la revista Dreamcast.
5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SEGA y HOBBY PRESS.
cupón de participación
NOMBRE:
APELLIDOS:
DIRECCIÓN:
LOCALIDAD:
PROVINCIA:
CP:
TELÉFONO:
RESPUESTAS: 1:
2:
3:

Un domingo cualquiera

Después de ver «NFL Quarterback 2000» para Dreamcast, ahora podrás vivir este deporte desde la gran pantalla.

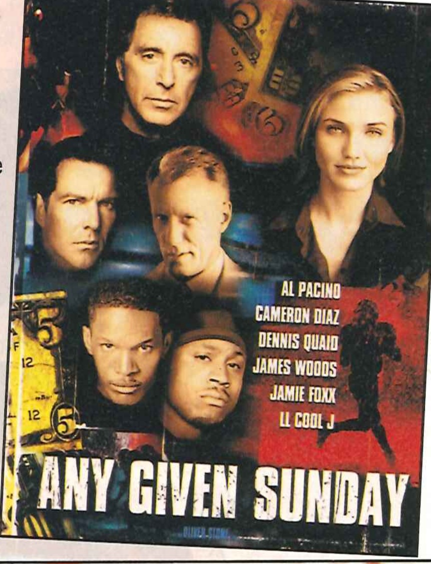
Esta película, dirigida por Oliver Stone, nos presenta una visión de la sociedad actual a través del dinámico prisma de uno de los deportes mas espectaculares del mundo: el fútbol americano.

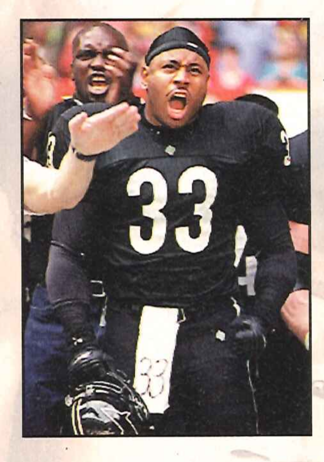
Al Pacino interpreta al entrenador jefe de los "Shark", un hombre más enamorado del juego que de cualquier otra cosa en la vida. Cameron Diaz, por su parte es la propietaria del equipo, y Dennis Quaid interpreta al legendario "quarterback" y líder del grupo, aunque pronto se verá amenazado por una inquietante lesión. La última estrella del reparto es James Woods, que da vida a un traumatólogo que recurre a los fármacos para intentar mejorar el rendimiento de los jugadores.

Una peli con gran fuerza que no os defraudará.

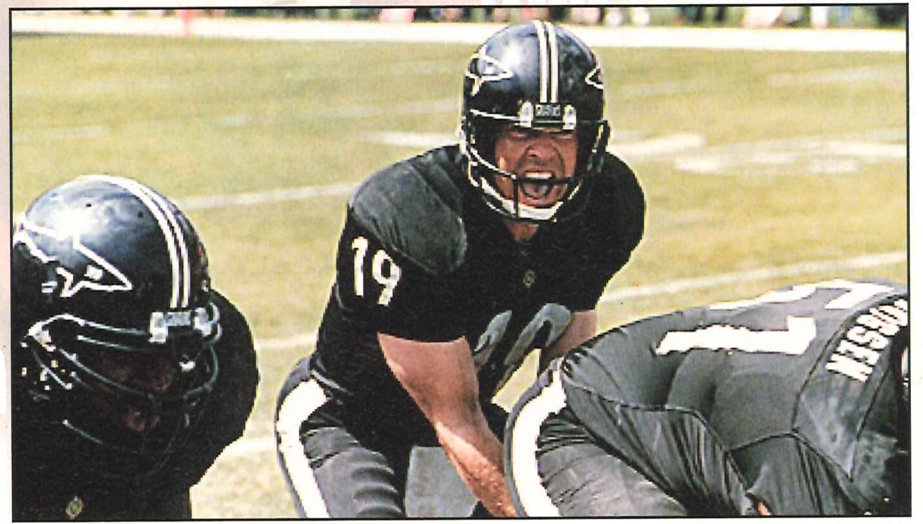
Estreno: Finales de marzo

Internet: www.anygivensunday.net





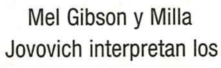






The Million Dollar Hotel

La idea de esta película surgió de la cabeza de Bono, líder del grupo U2, cuando fue con su grupo a grabar uno de sus discos a la ciudad de Los Angeles. Una de los lugares de dicha grabación fue la azotea del antiguo "Million Dollar Hotel", llamado así porque fue el dinero que costó su construcción. El contraste entre su nombre y la enorme decadencia del mismo, inspiraron a Bono, que empezó a escribir junto a Nicholas Klein un guión en torno al hotel.



Mel Gibson y Milla Jovovich interpretan los papeles protagonistas, y por supuesto, la banda sonora corre a cargo del grupo irlandés U2.

Estreno: 17 de Marzo

Internet: www.milliondollarhotel.com

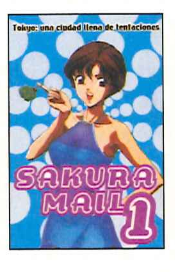


Las ultimas novedades en vídeo domestico vienen de la mano de Manga Films y Buena Vista Home Video.

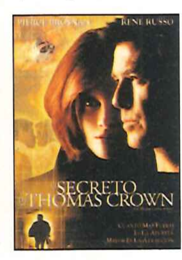
La primera lanza "Sakura Mail", que cuenta las peripecias de una joven de Tokio en la universidad.

Buena Vista, por su parte, pone a nuestro alcance dos títulos: la primera es "El inspector Gadget", una divertida aventura de Dysney con Matthew Broderick en el papel del simpático agente de los dibujos animados.

"El secreto de Thomas Crown", por su parte, es un thriller con Pierce Brosnan en el papel protagonista.







HURACAN CARTER

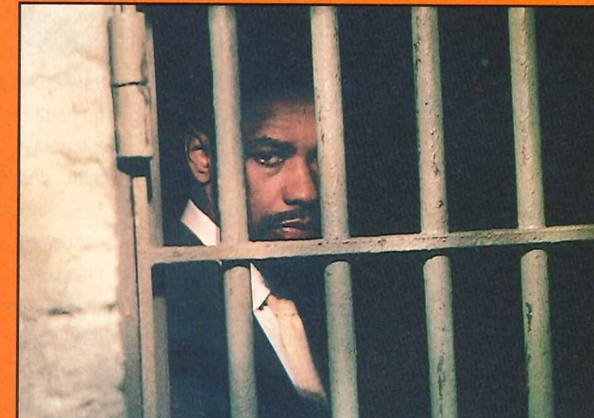
Un campeón acusado injustamente

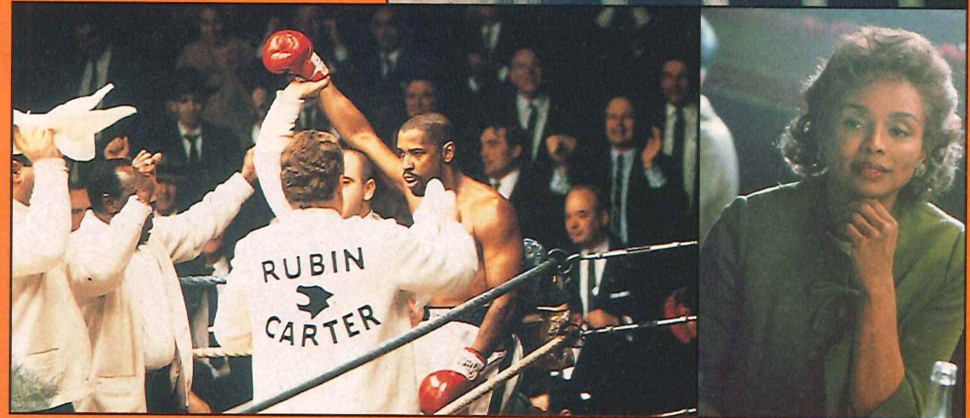
Basada en una historia real, la película cuenta la vida de Rubin Carter, un hombre que pudo ganar el título mundial de los pesos medios pero que vio su carrera truncada cuando le culparon injustamente junto a otro joven del asesinato de tres personas en New Jersey.

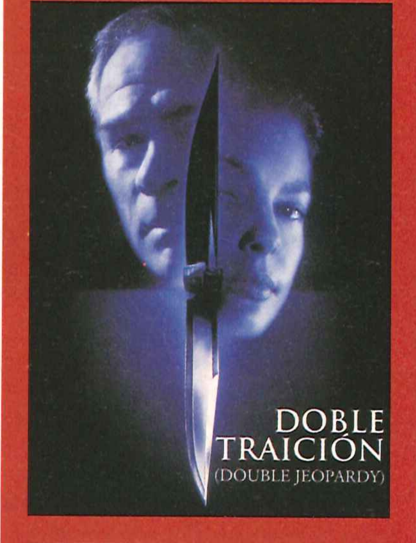
Ahora, Denzel Washington lleva su historia a la pantalla grande, para hacer justicia al cabo de los años.

Estreno: 15 de marzo

Internet: www.the-hurricane.com









DOBLE TRAICIÓN

Falsa culpable...

Falsamente acusada del asesinato de su marido, Libby Parsons (Ashley Judd) pasa su larga condena en prisión soñando con ver a su hijo y desentrañar el misterio que ha dado con sus huesos en la cárcel.

El único obstáculo que se interpone en su camino es el funcionario que supervisa su libertad provisional, un personaje que es interpretado por Tommy Lee Jones.

Una película que enfrenta cara a cara a dos grandes estrellas del cine actual.

Estreno: 17 de marzo

Internet: www.doublejeopardymovie.com



El hombre bicentenario

Un androide (Robin Williams) es comprado como otro electrodoméstico más de una casa para realizar tareas manuales. En poco tiempo, la familia que lo compró se da cuenta de que Andrew comienza a experimentar emociones y pensamiento creativo. En una historia que atraviesa dos siglos, el androide aprende todas las peculiaridades de la especie humana, mientras que lucha para no ser destruido.

Estreno: Principios de Abril

Internet: http://movies.go.com/bicentennialman





SCREAM 3

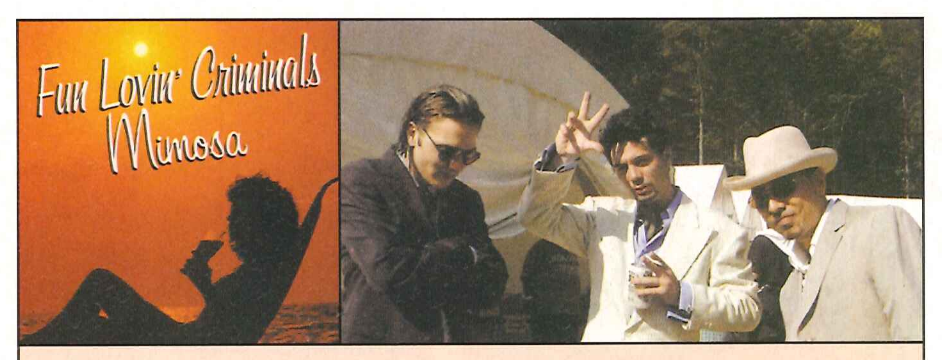
En la primera parte se establecieron las normas, en la segunda se llevaron hasta el límite, y ahora, en la tercera, se van a olvidar totalmente.

Ya os podéis ir preparando para pasar miedo cuando descolguéis el teléfono, porque aquí llega "Scream 3", la última entrega de una serie que lleva asustando a miles de personas desde que la máscara del asesino se dio a conocer...

Estreno: Finales de Marzo

Internet: www.scream3.com





FUN LOVIN CRIMINALS
MIMOSA

La banda más "suavemente seductora" de Nueva York, Fun Lovin Criminals, acaba de presentar un nuevo disco bajo el título de "Mimosa". Con este nombre tan "modosito" llaman los neoyorquinos al cóctel que aquí conocemos como "Agua de Valencia", una delicia que mezcla el glamour del champán con la acidez del zumo de naranja.

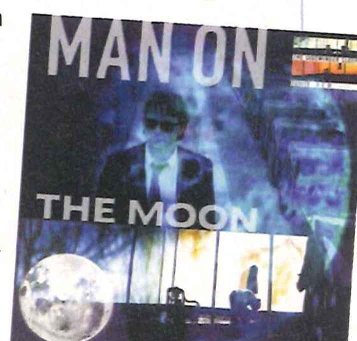
En "Mimosa" se incluye una selección de temas tan clásicos como "Summer Wind", de Frank Sinatra, o "Shinning Stars", de The Manhattans, junto a otros temas originales.

Música de calidad para oídos exigentes.

Internet: www.funlovincriminals.com

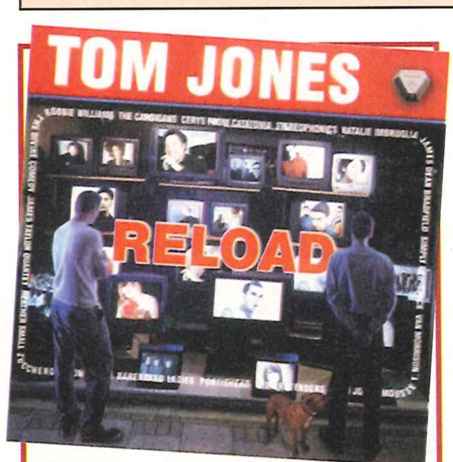
R.E.M.

"Man on the Moon" es el título del nuevo álbum de la que ya se conoce como "the biggest band in the world". El disco va a ser la B.S.O. de la nueva película de Milos Forman, que tiene el mismo título y está protagonizada por el inefable Jim Carrey. La cinta nos contará el ascenso a la fama gracias a la televisión de un estúpido integral.



En la película se escuchará el rock electroacústico con dosis de vibrante melancolía que siempre caracteriza a la banda, así que será mejor que no os la perdáis.

Internet: www.wbr.com/rem



Tom Jones
Reload

Dicen que los viejos rockeros nunca mueren, pero la verdad es que el gran Tom Jones, con sus cincuenta y nueve "castañas" a las espaldas, tiene de viejo lo mismo que Maggie Simpson.

La demostración más rotunda de ello la tenemos en que "Reload", su último disco está en los primeros puestos de ventas de todos los países donde haya una consola Dreamcast (o sea, en todo el mundo), desde el mismo día en que salió a la venta. Se trata de un apasionado disco de duetos con artistas de la talla de Simply Red o The Pretenders, en el que el galés sigue cultivando esa mezcla de rock y rithm & blues que le distingue.

Internet: www.tomjones.com

La Mosca Tsé-Tsé
Vísperas de Carnaval

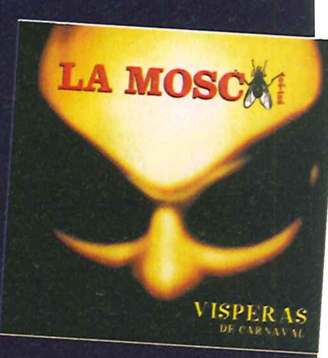
La banda argentina que más está sonando en estos días en las emisoras de toda España acaba de presentar su segundo disco (el primero editado en nuestro país): "Vísperas de Carnaval".

Nacida en 1995 en la localidad de Ramallo, a 200 km. de Buenos Aires, nos ofrece en su disco una música a caballo entre géneros tan diversos como el candombe, la salsa, la murga o el reggae, toda ella muy bailable y de lo más pegadiza.

Su primer single, "Para no verte más", es ya un himno entre el público de su país, y va camino de serlo también en este lado del Atlántico.

Internet: www.lamosca.com.ar





SANTANA



Carlos Santana, uno de los músicos mexicanos más famosos de los últimos años, tiene desde hace un tiempo nuevo álbum en el mercado.

Se llama "Supernatural", y suma nada menos que el número veintitrés en la ya dilatada carrera del guitarrista.

Su calidad está avalada por los más de siete millones de copias que lleva vendidos en todo el mundo, y porque ha alcanzado el primer puesto de todas las listas de éxitos.

Internet: www.santana.com

Supernatural

CENTRO MAIL

www.centromail.es

CABLE EXTENSIÓN PERFORMANCE

1.990

CABLE SCART (EUROCONECTOR)
3.990

CONTROL PAD PERFORMANCE ASTROPAD

AZUL NEGRO ROJO VERDE
4.490

CONTROLLER
~~4.990~~ 4.690

DREAMCAST
39.900

JOYSTICK ARCADE STICK
~~8.990~~ 8.690

KEYBOARD

~~4.990~~ 4.690

MEMORY CARD PERFORMANCE


2.990

MOTION PAK PERFORMANCE

2.990

MUEBLE DREAM STATION DC/PSX

~~4.990~~ 4.900

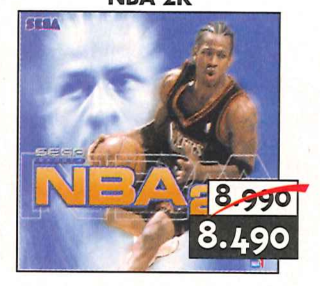
VIBRATION PAK
~~3.990~~ 3.790

VISUAL MEMORY
~~4.990~~ 4.490

VOLANTE INTERACT V3 FX RACING WHEEL
~~10.990~~ 10.490

VOLANTE RACE CONTROLLER
~~10.990~~ 9.990

VOLANTE THRUSTMASTER FERRARI RACING WHEEL
~~13.990~~ 12.490

NBA 2K

~~8.990~~ 8.490

MONACCO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2
~~8.990~~ 6.990

SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING
~~8.990~~ 6.990

CRAZY TAXI

~~8.990~~ 8.490

DEADLY SKIES

~~9.490~~ 8.490

EVOLUTION
~~8.990~~ 8.490

FIGHTING FORCE 2

~~8.990~~ 8.490

LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER
~~9.990~~ 8.990

RE-VOLT
~~8.990~~ 8.490

SEGA RALLY 2

~~8.990~~ 8.490

SHADOWMAN

~~8.990~~ 7.990

SONIC ADVENTURE
~~8.990~~ 8.490

SOUL CALIBUR
~~8.990~~ 8.490

TEE OFF
~~8.990~~ 8.490

THE HOUSE OF THE DEAD 2
~~8.990~~ 8.490

TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION

~~9.990~~ 8.990

TOY STORY 2

~~9.990~~ 8.490

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE
~~9.990~~ 9.490

VIRTUA STRIKER 2
~~8.990~~ 8.490

WILD METAL
~~9.990~~ 8.490

WORLDWIDE SOCCER 2000
~~8.990~~ 7.990

Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 30 de Abril.

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ©981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C/ Padre Mariana, 24 ©965 143 998
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ©965 246 951
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ©966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959
Elda Av. José Martínez González, 16-18b ©965 397 997
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ©950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ©971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ©971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310
• C/ Sants, 17 ©932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ©934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro, Local 37. A-18. Salida 2
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ©938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ©937 136 116
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ©947 222 717
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ©956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ©964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ©957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ©972 675 256
Palamós C/ Enric Vincke, s/n ©972 601 665
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ©958 266 954
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ©943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ©959 253 630
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ©974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ©953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ©941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ©928 418 218
• Pº de Chil, 309 ©928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ©987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ©987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ©917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ©913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ©918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ©916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ©916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ©916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ©917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ©916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ©952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ©968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ©986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ©923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ©921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ©954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ©954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ©977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ©925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619
Gandía C.C. Pza. Mayor. Local 9-10. P. Actividades. ©962 950 951
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ©944 103 473
Las Arenas C/ del Club, 1 ©944 649 703
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 © 976 536 156
• C/ Cádiz,14 © 976 218 271





RADIO multibanda SONY

Todas las emisoras a tu alcance

Con una buena radio multibanda podemos sintonizar en un espectro muy elevado las emisoras de radio de los países cercanos al que estamos. Resulta muy útil para las personas que viajan a menudo al extranjero, o para las que les encanta escuchar emisoras de otros países.

Con esta radio, ultracompacta y con un bello diseño, Sony nos ofrece la posibilidad de tener en memoria todas las frecuencias de cada emisora (que suelen variar a lo largo del día), gracias a la función "One Preset Button". Además, el aparato incluye también una antena de alta sensibilidad. A partir de ahora, ya podremos escuchar nuestra emisora búlgara favorita.

Mod.: SONY ICF-SW07

GEO@ DE MITSUBISHI

Llega la tecnología WAP

"Trium" es el nombre de la nueva gama de productos de telefonía móvil de Mitsubishi, y dentro de ella la compañía acaba de lanzar el nuevo modelo "Geo@", que es mucho más que un teléfono móvil.

Para quienes no estén puestos con las siglas, diremos que "WAP" (Wireless Application Protocol) es la nueva tecnología que permite la conexión directa a Internet a través del teléfono móvil, sin necesidad de ordenador alguno.



Las posibilidades de la nueva generación de móviles serán las que esta tecnología ofrece, como correo electrónico, servicios de información, transacciones comerciales vía e-mail, servicios financieros, etc. Todo ello en la pantallita de cristal líquido del teléfono.

"Geo@" es un teléfono dual con una forma ergonómica que se adapta perfectamente a la mano. Pesa sólo 149g. y dispone de un tiempo de conversación de 180 minutos y un tiempo de espera de 65 a 130 horas.

Es la herramienta perfecta para navegar por Internet cuando no tenemos Dreamcast a mano.

Mod.: GEO@

Mas información.: www.trium-gsm.com

Televisor SANYO

Imagen en estado puro

Con sus 17 pulgadas tenemos más que suficiente para disfrutar de todos los juegos de Dreamcast en nuestra casa. Nos lo ofrece Sanyo, dentro de su línea de buenos productos a un buen precio.

Disfrutaremos de una estupenda calidad de imagen y de numerosos extras, como euroconector con entrada RGB y S-Vídeo, alarma despertador, teletexto o "mute" en publicidad.

También presenta una entrada de auriculares para no molestar a los vecinos si ponemos el volumen demasiado alto.

Incluso puede que en algún momento del día desconectemos nuestra Dreamcast para ver si hay algo interesante en la tele.

Mod.: CE 17AT1



Walkman SANYO

Música en el bolsillo

Un buen walkman se distingue de los que no lo son en la calidad del sonido y la versatilidad que su pequeño tamaño puede ofrecer. Y si eso va unido a un buen precio, entonces se convierte en un chollo.

Éste es el caso del nuevo modelo de walkman que nos ofrece Sanyo con el cómodo modo autoreverse, refuerzo de graves "BassXpander" y radio digital en dos bandas (AM y FM) con memoria para 10 presintonías y pantalla LCD. También incluye reloj-alarma, mecanismo antienrollado de cinta y otros extras. Ideal para salir de casa con la mejor música.

Mod.: MGR-860

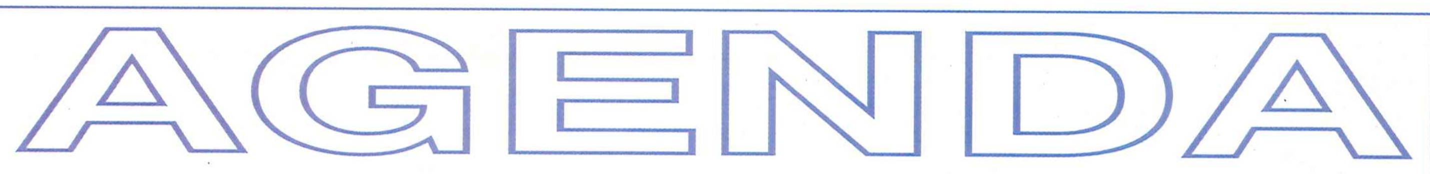
Cámara de vídeo Panasonic

La más pequeña y ligera del mundo

El nuevo modelo de cámara de vídeo de Panasonic, la cámara "EX3", con su pantalla de 2,5 pulgadas, es toda una campeona: no cabe más tecnología en tan poco espacio. Las prestaciones que ofrece son todas las de la última generación de tecnología digital, como una resolución horizontal de más de 500 líneas y una asombrosa fidelidad de color gracias a un ancho de banda de 3 Mhz. El sonido digital en formato PCM ofrece una calidad inigualable, y permite añadir música de fondo sin perder la calidad del sonido ambiente ya grabado. También podemos hacer fotografías y tratarlas con todo tipo de efectos digitales. Para los que de mayores quieran ser Steven Spielberg...

Mod.: PANASONIC NV-EX3 EG





TEATRO

La Jaula de las Locas

Quizá muchos de vosotros hayáis visto la película titulada “Una jaula de grillos”. Pues bien, esta obra teatral retoma el mismo argumento, pero a la española.

La acción se desarrolla en Saint Tropez, un idílico lugar de la Costa Azul, donde una peculiar pareja regenta un cabaret llamado “La jaula de las locas”. Allí se llevan a cabo todo tipo de números musicales a cargo de travestis, transformistas y artistas de toda índole, que hacen de este local uno de los más concurridos de la zona.

TEATRE CONDAL: Avinguda del Paral-lel, 91. Barcelona. Teléfonos: 93 442 31 32 - 93 442 85 84. Precios de 3.000 a 3.500 ptas.

LIBROS

El Tamiz de las Cenizas Amargas



Obsesionado con la obtención del Santo Grial para el clan Lasombra, el vampiro Montrovant se embarca en una búsqueda que le llevará a la guarida de un malvado egipcio y a los desiertos de Tierra Santa, donde el menor desliz puede significar su destrucción.

Esta novela es la primera parte de “La alianza del Grial”, una épica aventura que será completada próximamente por dos libros más, conformando una interesante trilogía.

AUTOR: David Niall Wilson.
EDITORIAL: La Factoría.



CULTURA

España y National Geographic

La exposición “Descubrir España con National Geographic” reúne imágenes tomadas durante dos años en nuestras Comunidades Autónomas por 11 fotógrafos de la prestigiosa revista.

El objetivo del proyecto es ofrecer una nueva visión de España a través de la fotografía. Se han elegido 35.000 imágenes, que pasarán a formar parte del archivo gestionado por la agencia ASA. Noventa de esas fotos son las que se muestran en esta exposición, y el resultado final es una visión de España sorprendente.

ESPAÑA CON NATIONAL GEOGRAPHIC. Centro Cultural Casa de Vacas. El Retiro. Madrid. Hasta el 12 de Abril.

CONCIERTO

Dover inicia su gran gira

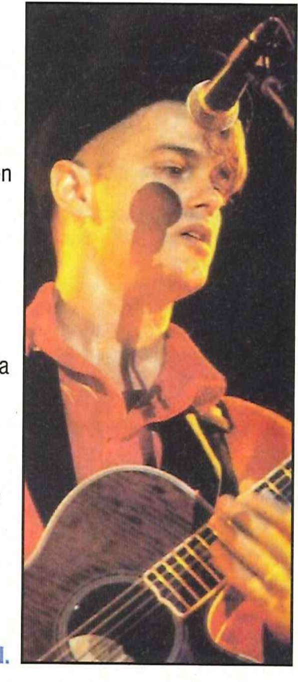
Después de vender más de 300.000 copias de su último trabajo “Late at night”, de recibir el premio Ondas al mejor grupo en directo, y de ser proclamados como mejor grupo nacional y mejor banda en directo por la industria de la música, la banda madrileña Dover se prepara para empezar su gira de conciertos por nuestro país. Este recorrido, que comenzará el próximo día 31 de marzo en Valladolid, les llevará a lo largo de este año 2000 a actuar por todos los rincones de España. Como en anteriores ocasiones, seguro que consiguen sorprendernos con el contundente sonido que ofrecen en directo.



FECHAS DE CONCIERTOS EN SU WEB: www.dovercametome.com

CONCIERTO

Juan Perro



Santiago Auserón, el que fuera líder de Radio Futura, empezó a actuar como Juan Perro en 1.993, acompañado por músicos de rock, flamenco y jazz. En 1.994 graba en La Habana su primer álbum, “Raíces al viento”, que incluía la colaboración de músicos cubanos, británicos y españoles.

Desde entonces no ha dejado de profundizar en las raíces de la fusión de música caribeña y española con el rock, y a juicio de muchos, el sonido que ha conseguido ha sido de lo más interesante.

Ahora comienza una maratoniana gira por nuestro país, y estas son las fechas de los conciertos que ofrecerá en Abril.

MURCIA: Teatro Romea. 6 de Abril.
BARCELONA: Sala Bikini. 7 de Abril.
VALENCIA: Sala Roxy Club. 8 de Abril.
MADRID: Sala Caracol. 12 y 13 de Abril.